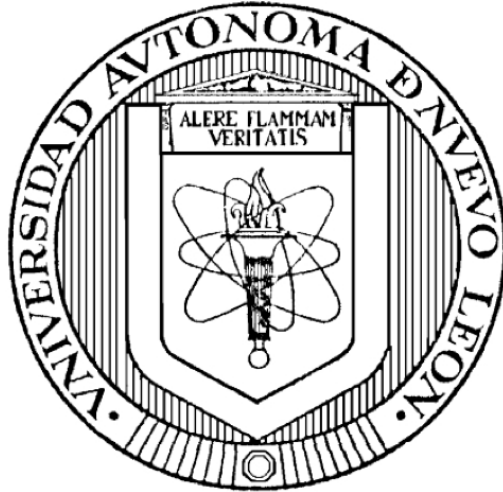


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES

DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO



“DOPPELGÄNGER Y EXTIMIDAD:

EL DOBLE COMO REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DE LA EXTIMIDAD

EN *GOZU* Y *THE DARK KNIGHT*”

POR: GUSTAVO PEÑA Y LILLO

ASESOR: DR. RAMÓN CABRERA SALORT

COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRÍA EN ARTES CON ACENTUACIÓN EN ARTES VISUALES

MONTERREY, NUEVO LEÓN, SEPTIEMBRE, 2013

“DOPPELGÄNGER Y EXTIMIDAD:  
EL DOBLE COMO REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DE LA EXTIMIDAD  
EN *GOZU* Y *THE DARK KNIGHT*”

Aprobación de Tesis:

---

Dr. Ramón Cabrera Salort  
Asesor de la Tesis

---

Dr. Giampiero Bucci

---

M.A. Daniel Vázquez Azamar

---

M.A. Abigail E. Guzmán Flores  
Subdirectora de Estudios de Posgrado



## AGRADECIMIENTOS

Al Dr. Mario Alberto Méndez Ramírez, que compartió mi interés por investigar sobre los aspectos sonoros de la producción audiovisual.

A mi tutor Martín Ontiveros por su orientación al comienzo de mi trabajo.

A los profesores de la maestría, los doctores Efrén Sandoval, Giampiero Bucci, Enrique Ruíz, Alfredo Herrera y la Dra. Loreto Alonso, por la dedicación y la excelencia de sus clases.

A mi director de tesis Dr. Ramón Cabrera, por su entusiasmo permanente con el trabajo y los comentarios precisos y profundos en cada una de las consultas.

A mis nuevos amigos Alejandro, Alberto y a mi amiga Graciela, gracias a ellos mi tiempo en la maestría fue una experiencia excepcional.

A mis amigos de siempre por el aguante.

A mis padres por su amor.

A Lorien, que me acompañó siempre, escuchando, comentando, sugiriendo.

## RESUMEN

Gustavo Peña y Lillo

Fecha de Obtención de Grado:

Universidad Autónoma de Nuevo León

Facultad de Artes Visuales

División de Estudios de Posgrado

Título del Estudio: “DOPPELGÄNGER Y EXTIMIDAD: EL DOBLE  
COMO REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DE  
LA EXTIMIDAD EN *GOZU* Y *THE DARK KNIGHT*”

Número de Páginas: 200

Candidato para el grado de Maestría en Artes  
con acentuación en Artes Visuales

Área de Estudios: Arte

**Propósito y Método del Estudio:** El motivo del doble es un recurso importante del arte en general, que ha sido utilizado por la literatura, las artes plásticas y el cine. Este trabajo aborda el caso particular de las películas *Gozu* y *The Dark Knight*, que narran una relación de dobles entre personajes distintos e independientes. En este caso, se propone, esta clase de doble representa lo éxtimo del protagonista y por lo tanto es posible identificar en aquellos signos audiovisuales que describen la extimidad. El estudio se desarrolla como una investigación metodológicamente cualitativa, de corte hermenéutico, mediante la verificación de características narrativas, la interpretación psicoanalítica y un análisis cinematográfico de tipo semiótico de los componentes audiovisuales, con especial atención al diseño de sonido.

**Contribuciones y Conclusiones:** Se logró construir un instrumento de análisis interdisciplinario que integra lo narrativo, lo psicoanalítico y lo audiovisual capaz de servir como un modelo de partida a futuros estudios. Utilizando las características narrativas del motivo del doble, se demostró que la estructura de doppelgängers se verifica en las películas estudiadas. Con dicho instrumento se encontraron y contrastaron elementos audiovisuales que, caracterizando al doble y su relación con el protagonista, identifican las particularidades del concepto de extimidad.

FIRMA DEL ASESOR: Dr. Ramón Cabrera Salort

## TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo	página
1. INTRODUCCIÓN . . . . .	1
1.1. Doble, Alter-Ego y Doble Éxtimo . . . . .	2
1.2. Sonido y Psicoanálisis . . . . .	5
1.3. Psicoanálisis y Sociedad . . . . .	7
1.4. Selección de Películas y Estructura Narrativa . . . . .	8
1.5. Estructura del Análisis . . . . .	13
2. NARRACIÓN, PSICOANÁLISIS Y AUDIOVISIÓN . . . . .	15
2.1. Extimidad . . . . .	15
2.1.1. El Estadio del Espejo: Devenir reflejo de un Otro . . . . .	16
2.1.2. Real, Simbólico e Imaginario: Materia, Lenguaje e Imágenes . . . . .	18
2.1.3. El Objeto <i>a</i> . . . . .	20
2.1.4. Extimidad y Angustia . . . . .	23
2.1.5. La Angustia y lo Ominoso . . . . .	25
2.1.6. La Extimidad, la Angustia, lo Ominoso y el Doble . . . . .	31
2.2. Doppelgänger y Extimidad . . . . .	32
2.2.1. El Otro como Estructura . . . . .	32
2.2.2. El Doble como Estructura: El Motivo del doble . . . . .	33
2.2.3. Doble y Extimidad . . . . .	42
2.2.4. Extimidad del Otro, Estructura-Otro, Estructura-Doble, Doble Éxtimo . . . . .	47
2.3. La Audiovisión Como Semiosis de la Imagen-Sonido . . . . .	49
2.3.1. Una proyección, Muchas Películas . . . . .	49
2.3.2. Audiovisión . . . . .	52
2.3.3. Clases de Sonidos y Códigos Sonoros . . . . .	57
2.3.4. El Diseño de Sonido . . . . .	60
2.3.5. Audiovisión y Semiosis . . . . .	61
2.3.6. Peirce en Chion . . . . .	65
2.3.7. Semiosis Musical . . . . .	68
3. ANÁLISIS . . . . .	72
3.1. Doppelgänger: El Motivo del Doble en Gozu y TDK . . . . .	72
3.1.1. La Aparición del Doble . . . . .	73
3.1.2. El Doble Como Elemento Negativo . . . . .	80
3.1.3. El Doble Como Perturbador del Amor . . . . .	83
3.1.4. El Engaño . . . . .	85
3.1.5. El Cuestionamiento . . . . .	87
3.1.6. Los Roles del Protagonista y del Doble . . . . .	91
3.1.7. Duplicidad . . . . .	92
3.2. Extimidad del Doble . . . . .	97
3.2.1. El Doble como Otro . . . . .	97
3.2.2. Lo Siniestro y el Doble . . . . .	103
3.2.3. La Extimidad del Doble . . . . .	115
3.2.3.1. Verse Objeto . . . . .	115
3.2.3.2. Lo Exterior en lo Interior . . . . .	119
3.2.3.3. Lo Real . . . . .	124

Capítulo	página
3.3. Audiovisión del Doppelgänger . . . . .	128
3.3.1. Gozu . . . . .	129
3.3.1.1. Llegada Nagoya (Ozaqui a Muerto) . . . . .	130
3.3.1.2. Desaparición de Ozaqui . . . . .	135
3.3.1.3. Gozu y el Mensaje de Ozaqui. . . . .	139
3.3.1.4. Reaparición de Ozaqui. . . . .	146
3.3.2. The Dark Knight . . . . .	156
3.3.2.1. Somos el Entretenimiento de la Noche (We are Tonight`s Entertainment) . . . . .	157
3.3.2.2. Interrogatorio. . . . .	164
3.3.2.3. Batalla Por el Alma de Ciudad Gótica (Battle for Gotham`s Soul): Introducción . . . . .	171
3.3.2.3.1. La Locura es Como la Gravedad (Mandess is Like Gravity). . . . .	172
4. LA REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DE LA EXTIMIDAD . . . . .	181
4.1. Conclusiones . . . . .	181
4.2. Recomendaciones . . . . .	185
REFERENCIAS . . . . .	187
APÉNDICES . . . . .	192
APÉNDICE A.- FICHA TÉCNICA DE GOZU . . . . .	193
APÉNDICE B.- FICHA TÉCNICA DE THE DARK KNIGHT . . . . .	195
APÉNDICE C.- BATMAN: EL CABALLERO OSCURO . . . . .	198
APÉNDICE D.- CONTENIDO DEL DVD . . . . .	200

## LISTA DE FIGURAS

Figura	página
1. Historias Paralelas en <i>The Dark Knight</i> . . . . .	1
2. Estructura Narrativa de <i>The Dark Knight</i> . . . . .	11
3. Estructura Narrativa de <i>Gozu</i> . . . . .	12
4. Presentación de El Guasón . . . . .	74
5. Interrogatorio . . . . .	74
6. El Guasón Colgando . . . . .	75
7. Batman Huye en el Batpod . . . . .	75
8. Ozaqui ha Desaparecido . . . . .	76
9. El Demonio Gozu . . . . .	76
10. Ozaqui Mujer . . . . .	77
11. Minami, la Mujer y Ozaqui . . . . .	77
12. Dos Caras muerto . . . . .	89
13. Duplicidad . . . . .	93
14. Junta de la mafia con Lau . . . . .	100
15. Junta en Industrias Wayne con Lau . . . . .	100
16. El grupo mira a Ozaqui Matar al Perrito “Mata Yakuza”. . . . .	101
17. Ozaqui a Matado al Perrito . . . . .	101
18. El Rostro Monstruoso del Guasón . . . . .	106
19. El Guasón Cuenta una de sus Historias . . . . .	107
20. La Amenaza del Guasón . . . . .	108
21. El Imitador de Batman Muerto . . . . .	117
22. Wayne Observa a Batman . . . . .	117
23. Ozaqui Mira los Genitales de Minami . . . . .	118
24. Las Pantallas del Panóptico Celular . . . . .	121

Figura	página
25. L. Fox Frente al Muro de Pantallas . . . . .	122
26. <i>Caminante Sobre el Mar de Nubes</i> de Caspar David Friedrich . . .	122
27. Minami Va a Entrar al Cuarto Secreto . . . . .	123
28. El Teléfono Público del Restaurant del Pueblo de Nagoya . . . .	132
29. Minami Mira a Ozaqui . . . . .	135
30. Minami No Ve a Ozaqui . . . . .	136
31. Minami Espera por Ozaqui . . . . .	141
32. El Demonio Gozu . . . . .	143
33. Gozu Lame la Cara de Minami . . . . .	144
34. Minami Va Consumar su Relación Sexual Con la Mujer . . . .	147
35. Minami Intenta Separarse de la Mujer . . . . .	148
36. Mano de Ozaqui. . . . .	152
37. La mujer <i>Dando a Luz</i> a Ozaqui . . . . .	154
38. Minami ha <i>Nacido</i> . . . . .	155
39. La mujer Consumida . . . . .	155
40. El Guasón Agrede a Rachel . . . . .	159
41. La Armadura-Batman . . . . .	161
42. Batman Pegándole al Guasón en la Sala de Interrogatorio . . . .	166
43. El Discurso del Guasón . . . . .	167
44. Batman Escucha al Guasón . . . . .	167
45. Batman Maltrata y Amenaza al Guasón . . . . .	169
46. Detonador . . . . .	174
47. Visión Mediada . . . . .	174
48. El Guasón Colgado. . . . .	178
49. El Discurso Final del Guasón . . . . .	178

## NOMENCLATURA

**TDK** Película *The Dark Knight*

## CAPÍTULO 1

### INTRODUCCIÓN

**Batman:** (a sí mismo y refiriéndose al Guasón) ¿Cómo pueden odiarse tanto dos personas sin conocerse? *The Killing Joke* (2008, p. 217)

Batman se pregunta, confundido. Los lectores del *cómic* posiblemente no cuestionen la honestidad de la reflexión del protagonista y héroe. Sin embargo, lo que indica esta pregunta es que Batman odia al Guasón, que no lo conoce más que superficialmente, que da por sentado que al Guasón le ocurre exactamente lo mismo y que esta situación le provoca asombro. La pregunta bien podría reformularse afirmativamente, “no entiendo cómo puedo odiarlo tanto sin conocerlo realmente”. Luego, ¿odia el Guasón a Batman?, ¿ignora tanto de Batman como este supone?. Batman recibe estas respuestas de boca del mismo Guasón:

**Batman:** Entonces, ¿por qué quieres matarme?

**Joker:** Yo no quiero matarte. ¿Qué haría yo sin ti?... Tu me completas.

**Batman:** Eres basura que mata por dinero.

**Joker:** No hables como uno de ellos. No lo eres, aun aunque te gustaría serlo. Para ellos, eres sólo un bicho raro ... como yo. (Nolan, 2008)

El Guasón, por el contrario, no sólo piensa diferente, sino que además se reconoce en Batman. ¿Qué vínculo existe en esta relación en la que la total falta de conocimiento que este alude, se contradice con la identificación que aquel siente? ¿Cómo explicar que el Guasón *se vea* en Batman y que ambos estén más cercanos entre sí de lo que parecen estar de sus respectivos pares? ¿Batman efectivamente no conoce al Guasón, reniega de este conocimiento o le resulta inalcanzable o inaceptable?



En esta investigación argumentaré, mediante el análisis de dos películas, que esta es una relación entre *Doppelgänger*, cuya naturaleza y características se pueden explicar con el concepto psicoanalítico de extimidad. El objetivo de este trabajo será fundamentar que el doble cinematográfico es una forma de representación audiovisual de la extimidad. En particular, el *doble éxtimo*, un tipo caracterizado por las relaciones que definen una *estructura* de dobles, en la que los protagonistas se comportan como tales, aun cuando no sean personajes visualmente idénticos ni representen momentos distintos de un mismo personaje. Se estudiarán dos películas, *Gozu* (Miike, 2003), del director japonés Takeshi Miike y *The Dark Knight* (Nolan, 2008), segunda parte de la trilogía de Batman del director Christopher Nolan. El estudio se orientará bajo el supuesto de que el doble cinematográfico, responde a relaciones narrativas y audiovisuales identificables, capaces de representar las propiedades de la extimidad.

### 1.1 Doble, Alter-Ego y Doble Éxtimo

La representación del doble, literaria, artística o cinematográfica, es un recurso que permite, en general, mostrar aspectos ocultos o reprimidos del protagonista. Las formas más comunes del *Doppelgänger*, son el doble idéntico y el alter ego. En el primer caso, hay un personaje duplicado que puede compartir el espacio diegético con el personaje principal. Esta figura doble, poniendo en escena ambas caras del protagonista, contrasta lo distinto, lo otro, como un aspecto de lo mismo. En este primer modo de representación se puede entender que los dobles son una imagen de la división de la unidad del sujeto.

El segundo caso, el doble como alter ego, es un ejemplo de que la *duplicación* no es algo que sea determinado únicamente por la identidad visual de los personajes.

Tan importante como la imagen, son las características de la interacción entre ambos, que señalan que unas figuras no idénticas se relacionan como dobles. Un ejemplo conocido se encuentra en el relato de R. L. Stevenson, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. En este caso, los dobles son la imagen de la identidad de lo distinto.

Considerar al doble como resultado de una relación, como función, como un tipo de estructura, permite apreciar la duplicación cuando los dobles no son idénticos ni responden al esquema del alter ego. La prevalencia de la función sobre la identidad visual la postula E. Gombrich, explicando que la representación no se trata del grado de semejanza formal o iconicidad, sino de “la creación de sustitutos que desempeñan la misma función que lo representado” (Zamora, 2008, p. 118). Un ejemplo de este tipo es la novela de Mary Shelley, *Frankenstein o el moderno Prometeo*.

El doble, finalmente, es el doble de un protagonista, una imagen de un sujeto. Por esto, las distintas instancias de representación de un doble: la duplicación, la transformación o la creación, son formas alternativas de expresar la fragmentación del sujeto en distintos niveles, o en referencia a diferentes ámbitos, pues la subjetividad no es unidimensional sino que, siguiendo a F. Guattari, es producto de aspectos individuales, sociales e institucionales. De modo que estas facetas individuales ocultas implican ineludiblemente aspectos sociales. Lo propio rechazado, relegado al oscuro interior personal por ser algo potencialmente nefasto, se convierte en algo extraño, lo otro, que por ser ajeno está en el exterior. Atendiendo a esta característica del doble de representar lo igual con lo distinto, lo oculto con lo visible, la diferencia con la unidad, el último caso mencionado, los dobles que no son

idénticos ni representan un álter ego, se puede explicar mediante el concepto psicoanalítico de extimidad.

La teoría psicoanalítica lacaniana describe con el concepto de extimidad la más profunda intimidad que a la vez se presenta como algo ajeno. El término explica que “lo más íntimo está en el exterior” (Miller, 2010, p. 138), pues “en su fuero más íntimo el sujeto descubre otra cosa” (Miller, 2010, p. 17). Julia Kristeva (Kristeva, 1996) lo ejemplifica diciendo que “frente al extranjero que rechazo y con el que me identifico a la vez, pierdo mis límites, ya no tengo continente” (p. 363), porque ese o eso otro que rechazo o temo es parte de mí. Tanto en la frase de Kristeva, como en las de J.A. Miller se repite la idea paradójica de considerar la existencia de algo ajeno como parte del espacio más íntimo, de lo que se sigue que si en el interior se encuentra lo externo, resulta que el interior esté afuera. En la cita de Miller queda clara la idea de la correspondencia entre ambos espacios, el camino en ambos sentidos. En la de J. Kristeva, por su parte, se caracteriza la extimidad por la eliminación del límite para enfatizar la imposibilidad de establecer un afuera y un adentro definidos e independientes. De modo que si es posible considerar que el exterior del sujeto se encuentra a la vez en su lugar más íntimo, y a la vez que “lo más íntimo está en el exterior” (Miller, 2010, p. 14), entonces: ¿cómo se puede observar o hacer visible ese interior en el exterior, en el campo de la representación? Más precisamente: ¿es posible visualizar la extimidad?

En tanto se investiga una representación cinematográfica, se indaga tanto sobre la imagen como sobre el sonido y fundamentalmente sobre su relación. En términos de Michel Chion, al presenciar un film se efectúa una *audiovisión*, de un producto que igualmente es audiovisual, esto es, se audiove un único objeto en el que no es la imagen la fuente de sentido, sino la imagen-sonido. A partir de esta

consideración y aplicándola a la relación de dobles con sujetos distintos, ¿puede ésta ser reforzada con el diseño de sonido?, dado que en cierto modo está visualmente debilitada por mostrar dos personajes que son efectivamente personas diferentes. Una de las preguntas que debe responder este trabajo es la posibilidad de identificar elementos o estrategias estéticas sonoras que remitan, apoyen, refuercen o compongan la representación del doble como forma audiovisual de la extimidad. Reformulando la pregunta del párrafo anterior en el contexto de esta aproximación particular, ¿es posible audiovisualizar la extimidad? Luego, ¿es posible identificar índices visuales, sonoros y audiovisuales que refieran al doble o la relación de dobles?, en fin, ¿se puede entender y audiover la figura del doble como la representación cinematográfica de la extimidad?

## 1.2 Sonido y Psicoanálisis

Este trabajo trata de aspectos que son relevantes para el ámbito de la lectura de la imagen en general, el cine en particular, especialmente en la relación entre imagen y sonido, la relación entre el sonido y el psicoanálisis y algunos intereses del arte contemporáneo.

En primer lugar, la importancia para el cine se deriva de considerar el sonido como componente co-formador del lenguaje cinematográfico. Esto es relevante en tanto no dejan de ser escasos los estudios sobre el sonido cinematográfico pues, aunque la literatura sobre el tema aumenta y el análisis del film no deja de considerarlo, pocas veces es una de las directrices del estudio a pesar de las numerosas veces que asume un papel estructurador. Por esta razón, se parte del principio de considerar que las imágenes sonoras del cine no son imágenes *con* sonido, sino un constructo audiovisual, en el que la regla es el *valor añadido* (Chion,

1993), el aporte recíproco de cada componente, visual y sonoro, al otro. Así, al momento de presenciar estas *audioimágenes*, se experimenta un nuevo objeto que tiene ambas características, un objeto audiovisual cuyos efectos son el resultado de la audiovisión de un producto audiovisual.

En segundo lugar, la lectura del doble desde el psicoanálisis lacaniano, particularmente a partir del concepto de extimidad. De la amplia bibliografía consultada, sólo hay dos autores Dolar (1991) y Huang (2007) que mencionan la relación existente entre la figura del doble y el concepto de extimidad. Sin embargo, para ninguno de los autores es el tema principal de su trabajo, de modo que no profundizan en la descripción del doble como imagen del concepto de extimidad, más allá de su utilización a modo de ejemplo circunstancial. Por otra parte, su análisis es principalmente narrativo.

En tercer lugar, la relación entre sonido y psicoanálisis. En este caso la relevancia se debe a que la bibliografía es prácticamente inexistente. En general, en la obras consultadas de la disciplina, sólo en algunos pocos libros es posible encontrar apenas un capítulo completo. En mi búsqueda he encontrado sólo dos libros que abordan en su totalidad el fenómeno sonoro desde la teoría psicoanalítica. El primero es *The Acoustic Mirror*, de Kaja Silverman, que se ocupa exclusivamente de la voz femenina. El segundo es *Sounds of subjectivity*, de Griselda Pollock y Nicholas Chare, que anuncia su publicación para el año 2014.

El arte contemporáneo se ha ocupado también del concepto de extimidad. Por ejemplo, la exposición de arte digital *Extimidad. Arte, intimidad y tecnología*, realizada en 2011 en Esbaluard, el Museo de Arte Contemporáneo de Palma (Waelder, 2011). Las obras, principalmente de naturaleza interactiva, planteaban una reflexión sobre la relación entre extimidad y tecnología. En el mismo año, se realizó

la muestra *Extimacy. The familiar unknown. Reality, symbolism and imagery of Otherness* (De Pinto, 2011), en este caso utilizando el espacio público como espacio de encuentro entre lo interior y lo exterior del individuo. En 2012, la artista iraquí Hayv Kahraman presentó su exposición *Extimacy* (Kahraman, 2012), explorando relaciones de género y divisiones binarias mente/cuerpo, exterior/interior y hombre/mujer.

### 1.3 Psicoanálisis y Sociedad

El trabajo tiene también un interés social. Analizar el doble como estructura, en los términos de Deleuze, sobre una imagen que no es el duplicado de otra, esto es, haciendo reconocibles un conjunto de relaciones entre dichas imágenes que no son explícitas justamente por no ser éstas iguales, permite presentar no sólo aspectos del individuo sino también de la sociedad y por lo tanto de la relación entre ambas.

La mayoría de los análisis sobre el Doppelgänger, muestran un doble idéntico o un álter ego. En ambos casos, en general, el análisis destaca el aspecto reprimido del *original*/protagonista, su lado oscuro. De esta forma, se analizan aspectos propios del sujeto. Sin embargo, el sujeto sólo es tal en su interacción social. Desde una perspectiva lacaniana, se podría decir que el doble es la distancia mínima entre el individuo y la sociedad. Por esto, el interés del trabajo se orienta a analizar la *función Doppelgänger*, o *estructura Doppelgänger*, esto es la relación entre un *original* y un *otro* que no es un duplicado visual de aquel ni tampoco es su álter ego, sino que son dobles por las características de su relación. Ver como un doble este otro distinto, es reconocer entre dos personajes un tipo de relación éxtima, que permite acceder a un aspecto interior de las partes, a través de su condición exterior. De modo que el

personaje es analizado no sólo por sus propias características, sino también por las de su doble.

A partir de esta estructura sería posible extrapolar la relación íntima planteada entre personajes para considerar el concepto de *Doppelgänger sociales*, individuos, estructuras o instituciones que se relacionan como lo hacen los entes *dobles*. En este contexto más amplio, el *Doppelgänger íntimo* sería una forma de representación del *doble social*.

Pasar del ámbito individual al social demanda nuevos conceptos y la integración de otras disciplinas. Por ejemplo, el psicoanálisis lacaniano estudia el *lazo social* con el concepto de *discurso*. No es este el lugar para proponer una lista posible de los elementos que deberían intervenir para realizar tal análisis correctamente. Se trata en este punto de señalar el motivo del doble como una representación de una relación que no se limita sólo a lo individual.

#### 1.4 Selección de Películas y Estructura Narrativa

La selección de *Gozu* y *The Dark Knight* corresponde a diversos elementos que establecen correspondencias entre ambas. En primer lugar, los protagonistas interactúan mediante una relación de dobles sin ser idénticos ni uno alter ego del otro, según las características explicadas por Freud, Botton-Burlá, Otto Rank y S. Schneider, entre otros. En segundo lugar, los argumentos refieren a aspectos psíquicos de los protagonistas. En tercer lugar y especialmente a partir del texto de Freud, *Lo Ominoso* (Freud, 1919), las historias de dobles debe poseer atmósferas *ominosas*, producidas ya sea por el género de la película o la construcción de los personajes. En cuarto lugar, por las diferencias entre los textos, el género principal, el argumento, el director, el origen y el mercado al que están dirigidos y el aparato de

producción y distribución, entre otros. Esto último, con el objetivo de destacar la importancia de la estructura de la relación entre los protagonistas, independientemente del género y el argumento. En quinto lugar, por la alta calidad general de ambos films, tanto en la filmografía de los directores como dentro de la cinematografía mundial. Por otra parte, como un aspecto particular del punto anterior, estas películas tienen un diseño de sonido cuidado, que aporta una *textura*, en el sentido que lo explica M. Chion (1993):

la imagen puede estar poblada de detalles narrativos y el sonido ser parco en sonorizaciones, o a la inversa: una imagen vacía y un sonido copioso. La combinación contrastada de los dos tiene, generalmente, un poder evocador y expresivo más fuerte, pero, de nuevo, no se percibirá conscientemente como tal. Los más sugestivos en general son los casos en que el sonido, sin desmentir a la imagen mediante un contrapunto-contradicción ostensible, le aporta otro tipo de textura. (p. 146)

Finalmente, a pesar de las diferencias mencionadas, la estructura narrativa se corresponde con el modelo dominante: una estructura general compuesta de tres actos, que a su vez incorporan escenas clave según el cánón estándar.

TDK es una historia con un desarrollo lineal (Ciudad Gótica está logrando eliminar el crimen, el Guasón la ataca, Batman lo captura y logra el orden buscado), que permite fácilmente dividir la historia en tres actos. En el primero se presenta al Guasón y la lucha efectiva de Batman, junto a la policía y el Fiscal de Distrito, para erradicar el crimen de Ciudad Gótica. En el segundo acto Batman debe enfrentarse con el Guasón aunque sus esfuerzos por atraparlo resultan ser inútiles. En el tercer acto, Batman logra detener al Guasón y luego a Dos Caras, haciendo un sacrificio final para mantener la fe de los ciudadanos en la justicia y el *sistema*.

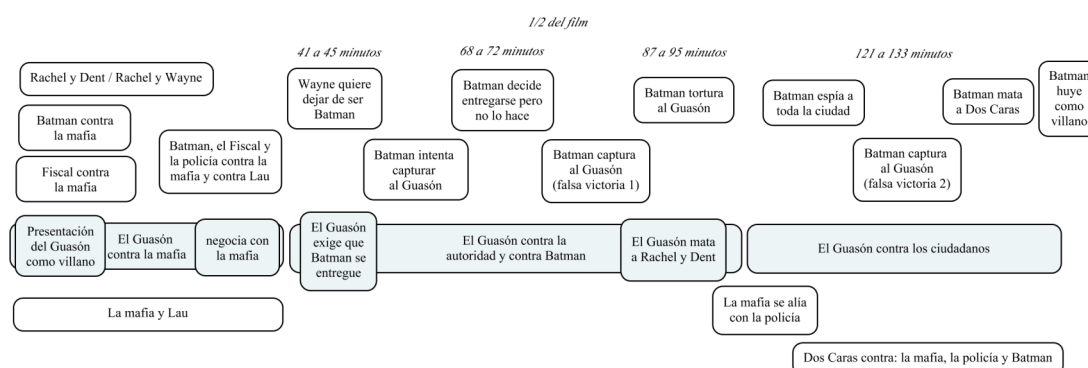
A pesar de la linealidad, la historia es compleja pues desarrolla varias líneas paralelas y presenta numerosos hechos secundarios. Esta complejidad se corresponde en parte con la construcción multidimensional de los personajes principales, según lo



explica Linda Seger (2000, p. 152). Wayne desea dejar de ser Batman, se lo dice a Rachel y él mismo cuestiona sus propios métodos ante Dent. Sin embargo, su pasado traumático se impone impidiéndole renunciar a su *promesa*. Como resultado, no sólo no puede dejar de repetir su accionar vigilante, sino que termina cometiendo actos que su propia moral no puede justificar. Estos hechos lo identifican con el Guasón, para quién no hay reglas de ningún tipo. De modo que al final de la historia el héroe termina convirtiéndose en villano no sólo nominalmente, por asumir las muertes causadas por Dent, sino por haberlo matado y por excederse con sus dispositivos de vigilancia, transponiendo todo límite aceptable.

El Guasón, por su parte, no está construido como un villano convencional (Linda Seger, 2000, p. 152). Está concebido como un monstruo y, aunque no se muestran las causas, hay evidencias de un pasado traumático cuyas consecuencias provocan su deseo de caos y destrucción. Como Batman, también tiene una regla, aun cuando esta sea no seguir ninguna regla. Paradójicamente, en tanto villano y monstruo, no desea matar al protagonista, con el que además se siente identificado. Cada uno se convierte así en el otro del goce de su doble.

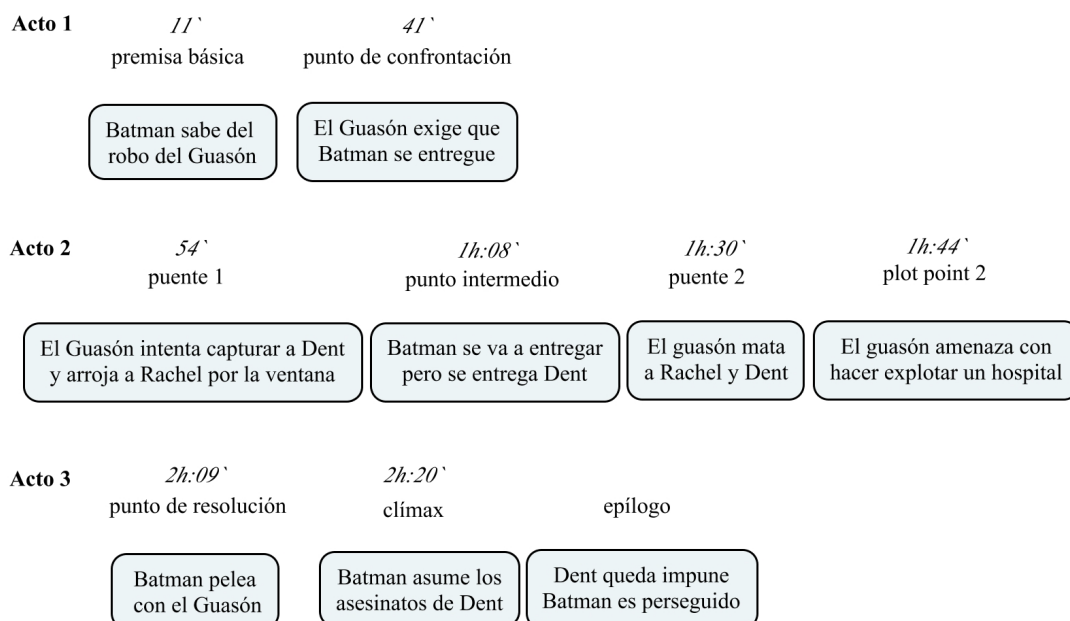
En la Figura 1 cada fila representa una de las historias principales del film, con referencias al momento aproximado en que ocurren en la trama.



*Figura 1. Historias Paralelas en The Dark Knight. Cada línea horizontal corresponde a una de las historias principales. Los números indican la ubicación de las secuencias*

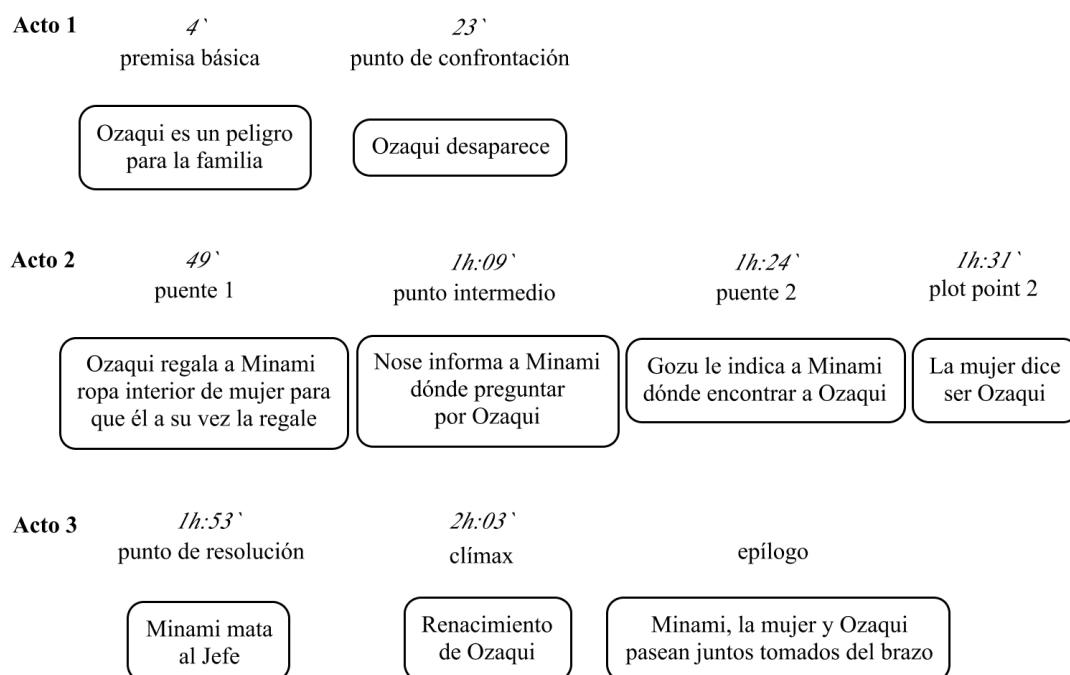
El comienzo presenta cinco historias y sus relaciones: la actividad del Guasón en contra de la mafia, Batman como defensor de la ciudad y su acuerdo tácito con la policía, el fiscal como una amenaza para la mafia, el negocio de ésta con Lau y la relación entre Dent y Rachel. La segunda parte, en principio menos compleja, pues relata principalmente las acciones violentas del Guasón y los intentos de Batman por capturarlo, también narra el conflicto interior de Batman: su aparente deseo por abandonar la acción vigilante y el comienzo de la transformación que le impide ser un héroe verdadero, positivo. La tercera parte es similar a la segunda, pero agrega una cuarta historia: Dent convertido en Dos Caras ejecuta un plan de venganza contra la mafia y la policía. El tercer acto resuelve las cuatro historias con la captura del Guasón y el asesinato de Dent a manos de Batman, lo que completa su transformación, que lo obliga a reconocerse como villano.

Por las características mencionadas, la estructura narrativa de la película, esto es, las escenas principales que componen las etapas de *establecimiento* de la acción, *confrontación* y *resolución*, no es evidente en algunos casos. Por otra parte, en algunos casos el elemento de la estructura se desarrolla en una secuencia, en vez de ocurrir en una única escena. La estructura propuesta a continuación, en la Figura 2, sigue las definiciones del paradigma estructural propuesto por el guionista Syd Field (Maza Maximiliano y Cervantes Cristina, 1994, p. 48).



*Figura 2.* Estructura narrativa de *The Dark Knight*. Las escenas se agrupan en *actos*. Los números indican la ubicación aproximada de la escena

Por su parte, *Gozu*, pertenece al género de terror con características surrealistas y de misterios, que se exponen con escenas oníricas y fantásticas. Sin embargo, su estructura narrativa es muy clara, pues no relata hechos paralelos y



*Figura 3.* Estructura narrativa de *Gozu*. Las escenas se agrupan en *actos*. Los números indican la ubicación aproximada de la escena

aunque los yakuza están presentes a lo largo de todo el film, su función en el segundo acto no tiene relación con la tarea encomendada al protagonista, de modo que se separan temporalmente la historia de la mafia y la de la relación entre los personajes principales. Por último, los tiempos en los que ocurren las escenas que componen la estructura son cercanos a los establecidos típicamente para una historia de dos horas de duración. El esquema se detalla en la Figura 3.

El primer acto explica que Ozaqui se ha vuelto un peligro para la *familia* y debe ser eliminado, tarea que se le encarga a Minami. Al final del primer acto Ozaqui, aparentemente muerto, desaparece. El segundo acto, narra la serie de eventos extraordinarios que le ocurren a Minami para encontrar a Ozaqui. Cuando finalmente éste se convence de que su *hermano* ha muerto, una mujer aparece y le dice que ella es Ozaqui. En el tercer acto Minami mata al jefe yakuza por celos e intenta consumir sexualmente su relación con la mujer. El acto sexual se ve interrumpido por Ozaqui, que aparece *naciendo* de la mujer. Aunque dar a luz parece haberla matado, en el epílogo los tres pasean por la calle tomados del brazo.

## 1.5 Estructura

En el segundo capítulo se expone el marco teórico, en el tercero se desarrolla el análisis interpretativo y en el cuarto se exponen las conclusiones y recomendaciones.

El capítulo dos, se divide en tres partes que serán los ejes de la interpretación. La primera parte aborda el sujeto desde la teoría lacaniana y trata conceptos fundamentales de esta teoría psicoanalítica para explicar principalmente el concepto de extimidad. La segunda parte desarrolla el tema del doble como *motivo* narrativo relacionándolo con la interpretación psicoanalítica, para esto se explica el *Otro* como

una *estructura* y la relación de una concepción estructural del doble con la extimidad. En la tercera parte se tratan conceptos audiovisuales a partir de la teoría de M. Chion, entendiendo los signos sonoros y audiovisuales en términos del signo de C. S. Peirce.

En el tercer capítulo se realiza el análisis interpretativo atendiendo a relaciones y conceptos audiovisuales, características narrativas y conceptos psicoanalíticos explicados en el capítulo dos.

El estudio se desarrolla como una investigación metodológicamente cualitativa, de corte hermenéutico, mediante un análisis cinematográfico de tipo semiótico de los componentes sonoros y visuales, la descripción de características narrativas y una interpretación psicoanalítica del argumento.

Es importante destacar las limitaciones propias de un trabajo con un abordaje interdisciplinario. La principal es el conocimiento que concita sobre algunas de las disciplinas que forman el fundamento de esta investigación. En particular, se omite la aproximación narratológica por no ser considerada central a los intereses de esta investigación. El aspecto narrativo del trabajo se circunscribe a la identificación del motivo del doble en los films utilizados. Si bien se parte principalmente de un estudio cinematográfico, este se realiza desde una perspectiva psicoanalítica que a su vez no puede dejar de considerar facetas de los estudios visuales, ellos en sí mismos compuestos de una mirada plural.

## CAPÍTULO 2

### PSICOANÁLISIS, NARRACIÓN Y AUDIOVISIÓN

#### 2.1 Extimidad

El concepto psicoanalítico de extimidad describe la relación entre el espacio psíquico más profundo y el mundo exterior. Este vínculo entre lo íntimo y lo externo propone una topología compleja, distinta a la de un sujeto-centro rodeado por un entorno. Este lazo explica un hecho en principio paradójico que indica la existencia de un núcleo propio a la vez completamente ajeno en el que el sujeto no se podría reconocer. La extimidad es una de las formas de explicar lo inapropiado de una concepción moderna del sujeto, como unidad autónoma y completamente consciente de sí misma.

Para explicar el concepto de extimidad es necesario mencionar al menos brevemente el cambio en la concepción del sujeto que resulta de los estudios psicoanalíticos, la estructura de la psique propuesta por Lacan y la importancia de la imagen en la formación de la identidad.

El "sujeto" de la antigüedad no es *subjetivo* en el sentido moderno, sino que es algo que pertenece a la cosa por el sólo hecho de existir. Es sujeto porque *es*. Y en ese sentido, también son sujetos los animales o los vegetales. Esta idea antigua de sujeto es más próxima a lo que en la modernidad se consideraba el objeto, que inversamente, era algo más subjetivo, una representación del yo-sujeto. Etimológicamente el prefijo "ob" significa "delante de". El objeto sería lo que está delante de los ojos y por eso es algo más subjetivo, según la acepción actual (Fantin, 2000). Es a partir de Descartes y a lo largo de un par de siglos que se establece la

identificación entre el *subjectum* (el *ser* de las cosas, su fundamento) y el yo que piensa. Siendo una cualidad del subjectum su inmutabilidad, el cogito cartesiano convierte al hombre en punto de referencia universal, “con una conciencia capaz de dar cuenta de todas las cosas” (Fantin), incluso de sí mismo.

Sin embargo, Freud demostró que una gran parte de la vida psíquica es inaccesible y está fuera del propio control (nonsubject.com, n.d.). Este descubrimiento "desarma el ideal de una conciencia autosuficiente, de un yo autónomo y autoreferencial" (Fantin, 2000). El sujeto es desplazado de la posición privilegiada del panóptico que proponía Descartes y por lo tanto, Freud cuestiona el fundamento mismo de la subjetividad. El *sujeto* no sería ya el ente pensante que resulta de una reducción positivista, sino un sistema complejo en el que la subjetividad es “producida por instancias individuales, colectivas e institucionales” (Guattari, 1996, p. 11). Este nuevo sujeto pierde la cualidad de ser un punto de referencia pues, al decir de los postestructuralistas, es inestable, procesual (De Reymaeker, 2012, p. 131) y está *descentrado* “a través de una inevitable enajenación en sus vínculos, dado que aspectos de sí son puestos fuera de él a la vez que incorpora elementos del otro, portavoz a su vez del conjunto de voces” (Agejas, 2007). No se *es* sujeto, sino que *se está* sujeto.

Entre otros aspectos, Lacan postula un espacio psíquico compuesto por lo Real, lo Simbólico y lo Imaginario, que estructura un sujeto dependiente del lenguaje, cuya identidad es resultado de una alienación imaginaria esencial.

#### 2.1.1 El Estadio del Espejo: Devenir Reflejo de un Otro

El estadio del espejo es un período de tiempo que abarca entre los seis meses y el año y medio del niño. En algún momento de este período el bebé comienza a

reconocerse en el espejo y muestra una reacción jubilosa, pues juega y disfruta con la imagen y con lo que ella puede hacer. Para Lacan este juego es determinante para la formación del individuo.

En primer lugar, este juego es más bien una interacción pues, explica Lacan (2009), el acto del reconocimiento “rebota...de ese complejo virtual a la realidad que reproduce” (p. 99), el cuerpo del niño, las personas y los objetos circundantes. En segundo lugar, el niño observa una compleción que él no tiene, interactúa con una imagen que actúa como una gestalt, a diferencia de la fragmentación e insuficiencia con que percibe su cuerpo y lo vive. En tercer lugar, la imagen actúa sobre el niño, produciendo en éste una identificación, pues asume esa imagen como un yo-ideal. En la teoría lacaniana, en esta identificación con la imagen externa, a la vez ideal, se forma el yo. Por esta razón, la identidad que resulta de ser atrapado por la imagen es alienante (Chiesa, 2007, p. 15).

El sujeto es atrapado por la imagen de su cuerpo, o se reconoce en la imagen de lo que identifica como su cuerpo, debido a tres factores principales. El primero, de orden biológico y descrito por la teoría gestáltica, explica que un miembro de una especie está instintivamente predispuesto a reconocer la imagen de otro miembro de la misma especie como un todo y por ello sentirse atraído, pues una de las funciones de esta capacidad es la reproducción sexual de la especie. En segundo lugar, la identificación con una imagen que se presenta como una totalidad ideal, compensaría la “insuficiencia orgánica” (Lacan, 2009, p. 102) del bebé. Esto es a lo que se refiere Lacan al explicar que el estadio del espejo “es un drama cuyo empuje interno se precipita de la insuficiencia a la anticipación” (Chiesa, 2007, p. 18). En tercer lugar, reconocer la imagen y su unidad, provoca el reconocimiento de la fragmentación del cuerpo propio. La ansiedad que produce esta relación refuerza la identificación



alienante y da inicio a una dialéctica que nunca cesará, entre la fragmentación y la totalidad del yo ideal en que se convierte la imagen.

Es necesario aclarar algunos aspectos de esta identificación. Por una parte, la identificación no necesariamente debe ser proporcionada por un espejo *verdadero*, el objeto inanimado *espejo*, pues un niño de aproximadamente la misma edad “puede ser percibido como imagen especular del sujeto, es decir, sin reconocer el otro como otro” (Chiesa, 2007, p. 16). Por otra parte, el estadio del espejo no describe un evento puntual, el momento del reconocimiento y su significado como evidencia del desarrollo del niño, sino que explica una forma estructural de relación con el otro, de modo que esta etapa “se repetirá indefinidamente a través de la existencia” (Chiesa, p. 16). Finalmente, el reflejo se introyecta como “representaciones inconscientes” (imagos) (Chiesa, p. 27). En resumen,

Si el ego es introyectado por el sujeto, el ego ideal es a su vez proyectado por el sujeto qua ego sobre todos los otros sujetos así como sobre todos los objetos. (Chiesa, 2007, p. 19)

El estadio del espejo es un momento de aprendizaje de la relación con el otro, que determina que el sujeto continúe, como en la identificación original, asumiendo una imagen externa como la propia y que el *otro* siga contribuyendo al yo, siendo a la vez su depositario, y por lo tanto preservando su esencia alienante.

### 2.1.2 Real, Simbólico e Imaginario: Materia, Lenguaje e Imágenes

Hasta el momento del surgimiento del yo como una identidad imaginaria en el estadio del espejo, el bebé no distingue los límites entre sí y sus padres o el resto del entorno, se encuentra en el “estado más cercano a la pura materialidad de la existencia” (Felluga, 2002b) y su relación con el ambiente es motivada por las

necesidades físicas que busca satisfacer. Durante el estadio del espejo, el bebé accede a otra forma de relación con su medio ambiente, pues ya no sólo interactúa por la necesidad física sino por la fantasía por medio de la que se identifica con la imagen. De un estado de indiferenciación con motivaciones y necesidades materiales accede a un estado de individuación determinado por una identificación imaginaria. El siguiente estado en el desarrollo psíquico será la adquisición del lenguaje. Estos tres estados son definidos por Lacan con las categorías de lo Real, lo Imaginario y lo Simbólico.

Lo Imaginario, es el campo del *yo* (De Mijolla, 2005, p. 799). Perteneciente al Orden Imaginario la relación narcisista del sujeto con su *yo* y la relación intersubjetiva a través de la imagen del otro (Laplanche Jean y Jean-Bertrand Pontalis, 2004, p. 191). El Orden Simbólico, por su parte, es una estructura que “abarca todo el campo de la existencia y las acciones humanas” (De Mijolla, 2005, p. 1710). Una vez que el niño adquiere el lenguaje y acepta las reglas sociales puede relacionarse con otros (Felluga, 2002a), pues “se inserta en un orden preestablecido, que también es de naturaleza simbólica” (Laplanche Jean y Jean-Bertrand Pontalis, 2004, p. 405). El tercer orden, lo Real, no se define en sí mismo, sino por diferencia con lo Imaginario y lo Simbólico y requiere distinguirlo de la *realidad*, que es el mundo imaginario “que nos convencemos que nos rodea” (Felluga, 2002b). No sólo la *realidad* es construida con el lenguaje sino, como Lacan explica, el inconsciente está estructurado como un lenguaje, y por esto, siendo tanto el mundo de relación como el inconsciente estructuras simbólicas, la adquisición del lenguaje impide el acceso a lo Real pues no es posible aprehenderlo una vez simbolizado. Como lo expresa Miller (2010), “lo Real propiamente dicho es lo que subsiste fuera de la simbolización” (p. 82), y por no poder ser simbolizado, “se define lo Real como lo

que no existe para el sujeto” (p. 82), pues la “simbolización es una anulación de lo Real” (p. 83). Pero la eliminación de lo Real, su *inexistencia* para el sujeto es sólo una desaparición simbólica. Por esto, el contacto con lo Real “es percibido como traumático, ya que amenaza la realidad” del sujeto (Felluga, 2002a).

Lo Real, lo Simbólico y lo Imaginario se relacionan creando las tensiones de la dinámica psíquica (Felluga, 2002a). De modo que se deben entender los tres órdenes como una estructura tripartita que permite al sujeto relacionarse con la realidad.

### 2.1.3 El Objeto *a*

El psicoanálisis lacaniano define el objeto del deseo, el “objeto *a*”, como *causa* del deseo. El *objeto* no es el objetivo a alcanzar sino la fuente que empuja a buscarlo. Como lo resume Žižek, el *objeto a* “designa el objeto-causa del deseo: no directamente el objeto de deseo, sino aquello que, en el objeto que deseamos, nos hace desearlo” (Žižek, 2006a, p. 123). Para comprender la complejidad del concepto y situarlo en relación a las estructuras Real, Simbólica e Imaginaria, es necesario explicar el significado del término *deseo* en este contexto, diferenciándolo de *necesidad* y *demanda*.

El término *necesidad* se refiere a una necesidad animal, de alimento por ejemplo. Relacionando directamente a un organismo con su carencia (Roman Reyes, 2009), la *necesidad* es una ausencia que se sitúa en lo Real, y como tal, no es aprehensible por el lenguaje. De modo que en el acto de expresar la necesidad, de mediarla a través del lenguaje, de inscribirla en el registro simbólico, esto es, de *demandar*, no se reclama lo que se *necesita*, pues algo se pierde en el doble pasaje que se establece entre la declaración y su interpretación. Luego, ese residuo excluido de la demanda por la distorsión significativa, imposible de ser enunciado, emerge en

la fantasía en la figura un objeto que pasa a ser el objeto del deseo. De lo que resulta que el objeto no es el objeto de deseo, sino la *causa* del deseo, por eso Miller (2010) lo explica diciendo que el deseo no se reconoce, sino que se interpreta (p. 249).

Una de las consecuencias de que el objeto de deseo no sea más que una representación imaginaria, inasible simbólicamente, de la falta *original*, es que no puede satisfacer el deseo. De esta forma, alcanzado el objeto, insatisfecho el deseo, el objeto será reemplazado por uno nuevo, pues el objeto *a*, como causa del deseo, como falta, no tiene la función de orientar una búsqueda que concluya en el encuentro del objeto, sino en cambio, sostener dicha falta, por eso Miller (2010) dice que la “insatisfacción es constitutiva del objeto del deseo” (p. 252). Así, el deseo por el deseo del otro como falta no es más que la reproducción del deseo, el “deseo de reproducir el deseo” (Chiesa, 2007, p. 163).

El carácter intersubjetivo de la fantasía provoca un deseo que no es el del sujeto, sino uno inducido por el entorno de éste. El deseo no es entonces resultado de lo que el sujeto quiere, sino de lo que los otros quieren de él. La fantasía establece qué es el sujeto para los otros y qué ven los otros en él (Žižek, 2006a, p. 49). Por eso, el deseo identificado en la fantasía del sujeto no es el propio, sino el *deseo del Otro*, según lo expresa la conocida frase de Lacan. De modo que el deseo del Otro es la expresión fantasmática de la falta Real, que debe permanecer desconocida para el sujeto pues el encuentro con esa falta causa angustia ya que hace consciente la falta de la falta. En el encuentro desaparece la fantasía propia y el sujeto se ve como el objeto fantasmático del deseo del Otro (Chiesa, 2007, p. 166). En ese momento, la angustia “corresponde a la aparición del doble que mira al sujeto con los propios ojos del sujeto” (Chiesa, 2007, p. 166).

Se entiende así que el objeto está relacionado con los tres registros psíquicos. En primer lugar, “el objeto *a* es real” (Miller, 2010, p. 255), y por eso es un “objeto perdido por definición” (Roman Reyes, 2009), porque su inserción en el lenguaje implica la pérdida de la posibilidad de ser expresado completamente. Al mismo tiempo, el objeto *a* tiene su lugar en el orden imaginario, pues “es la falta Real, antes de su imaginarización<sup>1</sup> en la fantasía” (Chiesa, 2007, p. 161), o también, “es la representación imaginaria de la falta” (Chiesa, p. 161). De modo que la función del orden imaginario para el objeto *a* es designar un objeto para ese deseo, pues “la fantasía literalmente nos enseña cómo desear” (Žižek, 2006a, p. 47). Por estas relaciones se designa el objeto *a* como el punto de relación de los tres registros de la subjetividad.

Un aspecto paradójico del objeto *a* es que es un objeto perdido en el interior (Miller, 2010, p. 34). Esta cualidad del objeto de no ser poseído (estar perdido) por el sujeto, y por lo tanto encontrarse *fuera* de él, pero al mismo tiempo que ese objeto sea la falta Real, interna, lo coloca en un espacio ambiguo, que le permite ser externo e interior a la vez. A esta característica Lacan la denomina extimidad.

#### 2.1.4 Extimidad y Angustia

El término extimidad se deriva de la unión entre *exterior* e *intimidad*. Define “lo que está más próximo, lo más interior, sin dejar de ser exterior” (Miller, 2010, p. 14). En la definición de Lacan, la extimidad no es el opuesto de intimidad porque lo éxtimo es justamente lo más íntimo, es una intimidad que tiene algo externo. La extimidad describe este punto irreductible de la intimidad donde, paradójicamente, se asienta algo ajeno. Jacques Allan Miller (2010), acentúa el carácter recíproco del

---

<sup>1</sup> Proceso... entendido como la transcurción que va desde el eclipsamiento de lo simbólico hasta la instauración de una realidad con predominio Imaginario (Quintero, 2011)

concepto, pues explica que “lo más íntimo está en el exterior” (p. 14). Julia Kristeva, en cambio, enfatiza que no es posible establecer un límite definido entre estos *espacios*. Así, “frente al extranjero que rechazo y con el que me identifico a la vez, pierdo mis límites, ya no tengo continente” (Kristeva, 1996, p. 363), porque ese o eso otro que rechazo o temo es parte de mí. La reciprocidad entre el afuera y el adentro que destaca Miller, sería el resultado de la inexistencia de una frontera, y por lo tanto, la imposibilidad de establecer un afuera y un adentro precisos y mutuamente excluyentes.

Por estas cualidades, la extimidad se representa topológicamente con la estructura de la cinta de Moebius, una superficie con una sola cara, que permite expresar la falta de separación entre los espacios internos y externos. Esta estructura, en términos de la teoría lacaniana, designa lo Real *en* lo Simbólico. En lo general, el concepto de extimidad es una extensión del cuestionamiento freudiano sobre la subjetividad, pues hay una parte de sí a la que el sujeto no tiene acceso consciente. Como lo resume Miller (2010), “en su fuero más íntimo el sujeto descubre otra cosa” (p. 17). A su vez, en lo particular, explica que eso que desconoce de sí mismo el sujeto pertenece al mundo exterior. Por eso se hace uso de analogías con objetos físicos cuyas estructuras no tienen propiamente un afuera y un adentro, como la cinta de Moebius, el toro o la botella de Klein, topologías en las que no existe una frontera entre los espacios aparentemente interno y externo. Así, por presentar una continuidad entre dichas regiones, se puede decir tanto que el exterior está en el interior como lo inverso.

Para Miller (2010), esta interioridad que se sitúa fuera del sujeto se puede hacer equivalente al inconsciente, lo que hace posible señalar la “extimidad del inconsciente” (p. 218) y a partir de ésta, concluir que “lo éxtimo del sujeto es el

Otro” (p. 218). Con el concepto de extimidad, Lacan plantea “una fractura constitutiva de la identidad personal” (Miller, p. 26), una escisión originada en el estadio del espejo, el establecimiento del yo por la acción de la alienación del sujeto en la imagen del otro. Lacan menciona “ese otro con el cual estoy más ligado que conmigo mismo, puesto que en el seno más asentido de mi identidad conmigo mismo es él quien me agita” (Miller, p. 25). De modo que si no existe el sujeto como unidad, si la subjetivación es el resultado de una identificación, la identidad es una interiorización del Otro que es asegurada “a costa de un desdoblamiento” (Miller, pp. 30,31) en la imagen del otro.

Por otra parte, el objeto *a*, en tanto insatisfacción de la demanda, tiene lugar en el campo significativo, por eso Miller define la extimidad como la inserción del objeto en la estructura simbólica, es decir, lo Real *en* lo Simbólico. Esta consideración del objeto en relación al deseo, implica que el objeto está en el Otro (Miller, 2010, p. 272), y en tanto el deseo es el deseo del Otro, la inserción del objeto en la estructura simbólica es otra forma de expresar la enajenación e inestabilidad de la identidad, encauzada tanto por la imagen del otro como por la interacción simbólica. La definición de Miller (2010) retoma en otra forma la condición ambigua del Otro como exterior y a la vez fundamento de la identidad, esto es, la “extimidad del Otro” (p. 218).

El sujeto se refleja en el otro, buscando allí lo que lo completa. Sin embargo, el objeto *a*, en tanto Real y causa del deseo, “no es especularizable”, pues “no hay imagen de la falta” (Lacan, 2006, p. 153). Por eso, cuando *algo*, que puede ser cualquier cosa según explica Lacan (Lacan, p. 52), ocupa el lugar de la falta, surge la angustia. Ese *algo* surge cuando más cerca está el sujeto del objeto, y por lo tanto, del otro, pues esta cercanía es el estado en que se evidencia la falta de frontera entre

lo interior y lo externo. Para Lacan, la importancia de la relación entre el objeto y el deseo es que lo más propio está en el exterior, no por ser una proyección, “sino porque ha sido separado” del sujeto (Lacan, p. 242; Miller, 2010). Dolar (2003), siguiendo a Lacan, lo explica diciendo que en la angustia reaparece una parte perdida en el proceso del surgimiento del sujeto, “en la intersección entre lo “psíquico” y lo “Real”” (p. 72). Así, la manifestación de la extimidad, el sentimiento de lo más íntimo experimentado a la vez como un cuerpo externo, es una amenaza para el sujeto que provoca horror y angustia (Dolar, p. 64). Lo que aparece en ese momento, la imagen que no debería existir, la imagen de la falta, es lo ominoso.

#### 2.1.5 La Angustia y lo Ominoso

Para explicar su teoría de la angustia, Lacan la relaciona con la extimidad y con el término alemán *unheimlich*, lo ominoso, lo siniestro o la “inquietante extrañeza”, según su traducción francesa, a partir de la elaboración de Freud en su célebre artículo.

El objetivo inicial del ensayo “Lo ominoso”, de Sigmund Freud (1919), consiste en identificar las características específicas de esa emoción, considerada por el psicólogo como una caso particular de la angustia, que describe como “aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace un largo tiempo” (Freud, 1919, p. 1). Freud propone una definición poco intuitiva porque, en principio, es más probable que el miedo o el terror sean provocados por un objeto o un ser desconocido o por un evento nuevo y extraordinario.

Freud comienza su análisis considerando las distintas acepciones del vocablo alemán *heimlich*, todas alrededor de lo íntimo, doméstico o familiar, es decir, todos



son significados relativos a lo conocido y cercano. A partir de estas definiciones, se puede establecer entonces que su contrario, *unheimlich*, se refiere a lo siniestro por ser desconocido, lejano o ajeno. Sin embargo, no todo lo inusual posee una cualidad siniestra y en cambio hay algunos objetos, personas o eventos conocidos que devienen en ominosas produciendo desorientación. En el ensayo *On the Psychology of the Uncanny*, citado por Freud, el Dr. Ernst Jentsch explica que esa “incertidumbre intelectual” sería la causa de lo ominoso (Freud, 1919, p. 2), pero para Freud esta es una respuesta limitada, ya que esta emoción no es producto únicamente del desajuste intelectual que no permite explicar un hecho.

Para investigar profundamente la causa de la inquietante extrañeza, Freud desarrolla una larga lista de acepciones en distintos idiomas y usos literarios en alemán para llegar a una acepción con un matiz diferente a la esfera conceptual de lo cotidiano. Este otro aspecto define lo *heimlich* como algo clandestino o secreto. Freud concluye que hay dos grandes sentidos para *heimlich*, lo relativo a lo familiar y lo relativo a lo clandestino. Son dos conceptos distintos porque éste último se relaciona con lo que es poco familiar y para definirlo cita la definición de Schelling de ominoso: “todo lo que estando destinado a permanecer en secreto, en lo oculto, ha salido a la luz” (Freud, 1919, p. 5). Así, en esta otra acepción lo *heimlich*, algo secreto, algo poco cotidiano en su carácter de secreto, se acerca a lo *unheimlich*, lo no familiar. Como dice Freud (1919), “desde la noción de lo entrañable, lo hogareño, se desarrolla el concepto de lo sustraído a los ojos ajenos, lo oculto, lo secreto” (Freud, p. 5). De modo que *heimlich* es un término ambiguo, porque en una de sus acepciones coincide con su opuesto, y por eso “*unheimlich* es una variedad de *heimlich*” (Freud, p. 6). Esto explica un primer aspecto de la definición citada al

comienzo, que define lo ominoso como lo terrorífico pero a la vez familiar (Freud, p. 6).

Para ejemplificar la definición y abordar el otro aspecto, el que hace hincapié en lo antiguo, Freud analiza un cuento del escritor alemán T.A. Hofmann, *El hombre de la arena*, en el que se pueden observar dos fuentes de lo ominoso. En primer lugar, la angustia del complejo infantil de castración, señalada por un sustituto del padre, que “aparece todas las veces como perturbador del amor” (Freud, 1919, p. 10), usando los ojos arrancados como símbolo de sus genitales. Toda la tragedia que sufre el protagonista se debe a la aparición de un personaje que le provoca un regreso a la conciencia de dicho complejo infantil. En segundo lugar, retoma otra apreciación del Dr. Jentsch, explicada en el estudio mencionado, acerca de lo ominoso de los autómatas, según la cual,

una condición particularmente favorable para que se produzca lo ominoso es que surja una incertidumbre intelectual acerca de si algo es inanimado o inerte y que la semejanza de lo inerte con lo vivo llegue demasiado lejos (Freud, 1919, p. 10).

Este último es un elemento que también analiza en el mismo cuento, ya que el joven protagonista se enamora de una muchacha robot. Freud, prosigue el análisis con el estudio de otro relato de Hoffman, *Los elixires del diablo*, para mostrar el motivo del doble como otra fuente de lo ominoso, que comúnmente es representado a través de diversas formas, como el reflejo de la propia imagen vista en el espejo, la sombra, el espíritu tutelar y el alma. Cita el estudio *El doble*, del psicólogo alemán Otto Rank, porque explica el origen del efecto ominoso del *Doppelgänger*. Para Rank, el alma sería una protección contra la muerte para anular su efecto, pues la existencia de un doble garantizaría la imposibilidad de morir: muerto el cuerpo sigue existiendo el alma, por lo tanto, gracias al doble es posible vencer a la muerte. Desde el punto de vista analítico, Freud explica la lógica del motivo, por una parte, es

común que los sueños expresen una multiplicación del elemento que se teme perder. Así, en general, “la repetición de lo igual” produce el efecto ominoso. Para Freud (1919) esto es producto del narcisismo primario, por lo que superada esa etapa “cambia el signo del doble: de un seguro de supervivencia, pasa a ser el ominoso anunciador de la muerte” (Freud, p. 12). La filósofa búlgara Julia Kristeva (1996) explica este cambio en el sentido del doble diciendo que

el aparato psíquico reprime procesos y contenidos representativos que ya no son necesarios al placer, a la autoconservación y al crecimiento adaptativo del sujeto hablante y del organismo vivo. (p. 2)

Y cuando regresan estos contenidos, que deberían permanecer olvidados, producen la experiencia de lo ominoso. Por otra parte, en esa etapa “el yo no se había deslindado aun netamente del mundo exterior ni del otro” (Freud, 1919, p. 12). A partir de esto, Freud explica que para que se produzca el efecto ominoso se debe cumplir “la condición de tocar estos restos de actividad animista e incitar su exteriorización” (Freud, p. 15), de manera tal que hagan ver algo que se interprete como producto de alguna fuerza extraña. Freud hace la aclaración de que en el caso de las personas, lo que las vuelve ominosas es que aparentan una cierta “fuerza secreta”, pero que en realidad, lo que produce lo ominoso es “el presentimiento” de dichas fuerzas. Desde otro punto de vista, la concepción animista implica un eliminación de

los límites entre fantasía y realidad, cuando aparece frente a nosotros como real algo que habíamos tenido por fantástico, cuando un símbolo asume la plena operación y el significado de lo simbolizado”...por eso “el carácter ominoso adherido a las prácticas mágicas (Freud, 1919, p. 18)

Desde el punto de vista psicoanalítico, Freud explica que una de las características de lo ominoso sería entonces *algo reprimido que retorna*, pues la represión es la causa de la angustia. Y esto ocurre sin importar la función o el efecto

que tuviera en un principio lo reprimido, por ejemplo, algunas de las causas mencionadas por Kristeva. Lo que produce lo ominoso es que se vuelva accesible, visible, lo que debía permanecer oculto. En términos de Lacan (2006), lo siniestro se presenta cuando surge lo que no puede decirse (p. 86). Freud concluye con una definición: “el prefijo “un” de la palabra *unheimlich* es la marca de la represión” (Freud, 1919, p. 10), pues se reprime lo conocido, lo que explica el segundo aspecto de la definición, relativo a lo antiguo. De esta forma, lo reprimido es algo que antes fue familiar.

Freud concluye su estudio indicando que son dos las causas generales que producen lo ominoso: el retorno de complejos infantiles reanimados por una impresión fuerte y la reafirmación de “convicciones primitivas superadas”. Ejemplos de esto son el complejo de castración infantil y la existencia del doble (Freud, 1919, p. 21).

La interpretación de lo reprimido como algo que deviene completamente ajeno fue planteada también por Jung con el concepto de *la sombra*, uno de los *arquetipos* de su teoría, que se define como

aquella parte del psiquismo inconsciente contiguo a la conciencia aunque no necesariamente aceptado por ella. De este modo, la personalidad de la sombra, opuesta a nuestras actitudes y decisiones conscientes, representa una instancia psicológica negada que mantenemos aislada en el inconsciente donde termina configurando una especie de personalidad disidente. (C. Zweig y J. Abrams, 1993, p. 16)

Con la imagen de la sombra, Jung da cuerpo y *vida propia* a lo rechazado, describiéndolo como una proyección. A pesar de lo analógico de la representación, no es intuitivo, pues lo que se rechaza son aspectos considerados negativos, inferiores, distorsiones de la imagen ideal. Por eso, por ejemplo, Stevenson describe a Mr. Hyde diciendo que “No parecía un ser humano sino un monstruo” (C. Zweig

y J. Abrams, 1993, p. 32). La sombra de Jung propone un conjunto de aspectos reprimidos que no son necesariamente malignos en sí mismos.

Por otra parte, esta idea está en relación con la explicación ya mencionada de Freud, que mencionaba a la sombra como una de las formas de representar el motivo del doble. En este caso, usando una relación más directa, pues la sombra efectivamente tiene la forma de la persona que la proyecta.

La concepción imaginaria de Jung propone la existencia de un *otro* en el inconsciente. Desde otra perspectiva, está expresando la idea lacaniana de extimidad, según la comenta J.A. Miller, cuando la explica como "la paradoja de un Otro interior" (2010, p. 26). Tanto en Jung como en Miller se trata de "una fractura de la identidad personal, íntima" (Miller, p. 26). Aunque en principio Jung se refiere a aspectos interiores y Miller se refiere a la relación con lo externo, el mismo Jung (1995) explica que

la sombra no es el total de la personalidad inconsciente. Representa cualidades y atributos desconocidos o poco conocidos del ego: aspectos que en su mayoría, pertenecen a la esfera personal y que también podrían ser conscientes. En algunos aspectos, **la sombra también puede constar de factores colectivos que se entroncan fuera de la vida personal del individuo**<sup>2</sup>. Cuando un individuo hace un intento para ver su sombra, se da cuenta (y a veces con vergüenza) de cualidades e impulsos que niega en sí mismo, pero que pueden ver claramente en otras personas-cosas. (p. 156)

Por esto N. Totton (2006) considera que la sombra jungiana y el Otro lacaniano son conceptos que se solapan (p. 33), pues ambos refieren a una división psíquica con raíces fuera del individuo.

Este es el caso de *El Doble*, de F. Dostoyevski, que relata la historia de Goliadkin, un funcionario que proyecta en un doble la realización de sus deseos frustrados, dotándolo de virtudes y habilidades sociales que usa sin escrúpulos para

---

<sup>2</sup> El texto no está destacado en el original

intentar congraciarse con sus superiores. La única forma que encuentra el protagonista para actuar de una forma que a la vez rechaza, es imaginar un segundo Goliadkin. Este doble es capaz de cometer los actos que el protagonista considera execrables y que jamás haría, según repite numerosas veces. En la obra se aprecia el peso de la exigencia y la opinión social sobre los deseos y el comportamiento de los individuos, al punto de provocar la división de la conciencia.

Así, para Jung los aspectos propios que son rechazados, se desplazan a un espacio al que no hay acceso consciente, pero desde donde, sin embargo, igualmente pueden actuar. De este movimiento inadvertido de lo reprimido, cual sombra, surge la imagen del doble, lo que es igual por ser propio y a la vez diferente por ser un vehículo de lo *desconocido*. Por eso el encuentro se rechaza, pues anticipa una experiencia traumática.

#### 2.1.6 La Extimidad, la Angustia, lo Ominoso y el Doble

En este apartado se recorrió un trayecto que permite relacionar la extimidad con lo ominoso, utilizando la angustia del psicoanálisis de Lacan como concepto vinculante. Por una parte, la angustia es la experiencia de lo siniestro, como enfrentamiento con la imagen que no debería existir, la imagen de la falta. A la vez, lo *unheimlich*, manifestación de lo Real (la falta) en lo Simbólico (lo que no se puede decir), es la experiencia de lo éxtimo. La explicación de otros conceptos básicos del psicoanálisis lacaniano mostró particularidades del sujeto lacaniano, la concepción del Otro como éxtimo del sujeto y la importancia de la imagen como fuente de identificaciones y deseos. Finalmente, se mencionó el doble como una de las causas de lo ominoso, lo que en el siguiente apartado, permitirá enlazar la figura del doble con la extimidad.

## 2.2 Doppelgänger y Extimidad

### 2.2.1 El Otro como Estructura

Gilles Deleuze (2005), explica que no es posible definir al otro ni como un objeto percibido ni como un sujeto que percibe, pues sujeto y otro forman una estructura. Se podría decir que no se *percibe al* otro, sino que se *percibe con* el otro, pues “el otro asegura los márgenes y transiciones del mundo” (p. 251). Deleuze concibe el “Otro a priori” como una estructura sobre la que se actualizan las interacciones entre sujetos. Y esta estructura es un “sistema que condiciona el funcionamiento del conjunto del campo perceptivo en general” (Deleuze, p. 261), de modo que no es el “yo”, el propio sujeto, “sino el otro como estructura lo que hace posible la percepción” (Deleuze, p. 253). Deleuze ejemplifica la relativización de la percepción con el concepto lacaniano de deseo, según el cuál el deseo es el deseo del Otro.

Esta estructura Otro es el Registro Simbólico, el campo del lenguaje, donde ocurren las interacciones, que es un espacio exterior y determinante del sujeto. A la vez, el otro, los sujetos que efectúan la estructura, es el lugar de la identificación imaginaria. Así como no existe la unidad de la psiquis del sujeto, no existe la diferenciación, la separación absoluta que permita definir a los sujetos en forma independiente. El otro implica un sujeto y viceversa. Con esto Deleuze no hace más que llevar a un límite la idea de un sujeto descentrado, por lo que ya no se preocupa por describirlo en su cambiante individualidad, sino definiéndolo ahora en función del Otro. El sujeto no es sin el Otro, como espacio del intercambio simbólico o como actualización de éste en sujetos otros. El sujeto no sale al encuentro de un mundo

exterior, sino que es parte de una estructura, *es en* la estructura, que aunque le precede, él mismo contribuye a activar, determinando su función en dicho sistema.

Deleuze (2005) explica que el otro preside “la organización del mundo en objetos y las relaciones transitivas entre estos objetos” (p. 256). Por lo que las características de esas relaciones determinarán la estructura y por lo tanto la función de las partes interactuantes.

### 2.2.2 El Doble como Estructura: El Motivo del Doble

El doble es la traducción del término alemán *Doppelgänger*, que literalmente se traduciría como el “doble andante”, “el que camina al lado”. El término fue definido por el autor alemán Johann Paul Friedrich Richter en 1796 como el nombre que se da a las personas que se ven a ellos mismos. Como hace notar Lihi Nagler (2003), es interesante notar que en alemán el término *Doppelgänger* es singular y plural, por lo que

no denota la existencia de dos entidades distintas, sino una situación en la que la gente ve un Otro, y por lo tanto no sólo es un proceso activo de reconocimiento, sino también una acción paradigmática que define la oposición jerárquica objeto/sujeto. (p. 8)

Es esencial que el protagonista vea a su doble, que *se* reconozca. La visión determina la interacción que establecerán, la función que cada uno tendrá en el mecanismo de su relación. La visión *activa* la máquina-doble. Según esta definición, el *Doppelgänger* no es el protagonista o su doble, pues no son dobles en sí mismos sino por su estado conjunto, por su relación. Este intercambio entre relaciones y elementos fue estudiado por el teórico Jan Mukařovský quién explicó que “la noción de estructura... está fundada sobre la unificación interior del todo por medio de las relaciones recíprocas entre los elementos de aquella” (González Stephan, 1990, p.



17). Otro aspecto importante es que, dado el carácter dialéctico de la estructura, “lo que permanece, lo que mantiene la identidad de la estructura en el tiempo, es ante todo el conjunto de elementos de que está compuesta” (González Stephan, p. 17). Estas características hacen que esta *situación* a la que se refiere Nagler describa al Doppelgänger como una estructura.

El análisis de Mukařovský aclara que

Las relaciones entre los elementos, precisamente por ser dialécticas, no pueden ser reducidas de la noción del todo; el todo en relación a ellos, no es prius, sino posterius; el develamiento de estas relaciones no es, pues, asunto de la especulación abstracta, sino de la empiria (González Stephan, 1990, p. 17)

A partir de este principio, se comentarán las relaciones, los rasgos característicos de la representación y las formas de abordar el motivo del doble que han sido descriptas por distintos autores. Pero antes es necesario señalar que las clasificaciones varían sustancialmente de un autor a otro y esto es debido a dos circunstancias principales. La primera es que difieren sus miradas sobre el objeto, lo que en general está supeditado a la disciplina (teoría literaria, literatura, psicoanálisis, antropología, filosofía). La segunda consiste en el objetivo concreto, ora clasificar la diversidad de representaciones, ora explicar el sentido del motivo. Así, subordinando la clasificación o la explicación a la mirada disciplinar, los autores proponen tanto distintas categorías de dobles como sentidos u orígenes para el motivo y su valor. Como resultado, es difícil encontrar textos que cubran todas las posibilidades, puesto que en general el enfoque orientará el análisis hacia tipos específicos de relación y por lo tanto se ocupará de las categorías de dobles en que dichas relaciones se evidencien.

Por ejemplo, Juan Herrero Cecilia recorre una gran variedad de autores que explican el tema y comenta dos teorías clasificatorias generales. Sin

embargo, se ocupa específicamente de la literatura. Como se mencionó anteriormente, Freud (1919) busca precisar el concepto de lo ominoso (*unheimlich*) lo reprimido que retorna, sea el complejo de castración o “convicciones primitivas superadas” (p. 21). En ese contexto, Freud utiliza la figura del doble como un ejemplo de la experiencia de lo siniestro. En cambio, Otto Rank, también con un enfoque psicoanalítico, se preocupa por describir el motivo del doble y clasificar las distintas formas del uso en un gran número de obras literarias y tradiciones, pero con la intención de relacionar las ficciones con sus autores. Herencia de esta última aproximación son los análisis realizados por Steven Schneider (2004b) y Flora Botton-Burlá (1990), enumerando una tipología de los dobles o describiendo las características del doble y su relación con el protagonista, respectivamente. A su vez, Mladen Dolar (2003), aunque sin un interés clasificador, agrega un elemento importante a la lista de características del doble mencionadas por los otros autores, como se comentará luego. Finalmente, Lihi Nagler (2003) analiza principalmente ejemplos de dobles no idénticos.

No es la intención de este trabajo producir un catálogo completo, cuyas dimensiones no sólo sobrepasaría por mucho los límites de esta investigación, sino también sus intenciones, pues la necesidad de aspectos clasificatorios es meramente instrumental. Para este proyecto, la importancia de la diversidad de formas de representación y sus consecuentes clasificaciones es comentar los antecedentes que permiten apreciar que el doble, en tanto motivo, no se agota en la duplicación idéntica de un personaje, sino que explota el concepto de *duplicidad*, ya sea ésta visual, sonora, narrativa o conceptual. Siguiendo a los autores comentados, las clases de dobles que se mencionarán no conforman un

mapa exhaustivo sino un esquema simple, orientado principalmente a ejemplificar y concatenar los conceptos teóricos de este apartado y el anterior.

A partir de estas descripciones se pueden observar dos grandes áreas de clasificación. Por una parte, las distintas formas de su presentación, el aspecto visual, y por otra, los modos de interacción con el protagonista y otros personajes, que es el aspecto narrativo.

Steven Schneider (2004a) explica que se puede definir la duplicación como “la experiencia de ver o percibir de algún otro modo, sentir o creer que existe otro “tú” dentro de ti mismo” (p. 107). Esa experiencia es producto de una diversidad de causas: alucinaciones, ilusiones ópticas, engaños, una vívida imaginación, extraterrestres y fuerzas sobrenaturales mostradas en la fantasía y la ficción, los avances tecnológicos o simplemente “lo que no se puede explicar con la razón” (Schneider, p. 107). Esta definición incluye la autocopia, que es una condición psicopatológica circunscripta a la autoduplicación visual (Schneider, p. 107). En su estudio propone dos consideraciones para definir la *duplicación cinematográfica* (cinemática doubling). En primer lugar, entiende que en el cine no existe una identificación real o completa con un personaje, porque ni el espectador confunde su identidad, ni replica exactamente los estados mentales y emocionales de un personaje. En segundo lugar, considera que ver el doble de una tercera persona en la vida real igualmente provocaría una experiencia perturbadora. En ambos casos hay un desplazamiento hacia el doble de un tercero, vivencial o ficcional. Esto es lo que denomina “fenomenología de tercera persona”. A partir de lo anterior, define la *duplicación cinematográfica* como

la experiencia de ver o llegar a creer de alguna otra manera que un personaje de la pantalla tiene otro sí mismo (self), tanto si ese “otro sí mismo” es realmente observado por el personaje o si sólo es intuitivo o

empíricamente descubierto por dicho personaje (Schneider, 2004b, p. 108)

A partir de esta definición Schneider propone una taxonomía de los dobles, que muestra cómo las diversas representaciones del doble se pueden agrupar en dos grandes tipos: *Doppelgänger* (dobles físicos) y *alter-egos* (dobles mentales), que a su vez se subdividen en numerosas categorías y subcategorías. Los *Doppelgänger* se dividen en réplicas, replicantes, gemelos, camaleones, robots, cyborgs, clones y apariciones, mientras que los *alter-egos* se clasifican en cambiadores de forma, esquizos, proyecciones y psicosis (Schneider, 2004b, pp. 110-113).

A los fines del presente trabajo, el aspecto más importante de la categorización propuesta por Schneider es el hecho de ejemplificar la gran variedad con la que se puede presentar el motivo del doble y particularmente que un *Doppelgänger* puede ser representado con una figura no idéntica. Sin la sistematización de Schneider, esta característica se puede apreciar ya en el libro de Rank (1976), que si bien enfatiza el uso de rasgos idénticos, también describe personajes que sólo son similares, pues el doble también “adopta la forma de distintos tipos” (p. 66). Con un criterio diferente a Schneider, Botton-Burlá determina tres tipos de dobles: un solo individuo con dos personalidades o manifestaciones, como es el caso de *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde*, o un alter ego mental como en *El club de la pelea* (Fincher, 1999), dos *seres independientes* ligados por una relación *especial entre sí*, por ejemplo en el cuento *Lejana*, de Julio Cortázar, la novela *Frankenstein o el moderno Prometeo* y la película *La doble vida de Verónica*, de K. Kieslowski, y finalmente, dos etapas cronológicas de un mismo individuo (Botton-Burlá, 1990, p. 122), como en el cuento *El otro*, de J. L. Borges, o la película *Looper*, de Rian Johnson. Sin embargo, a pesar de la diferencia, concuerda con la posibilidad de tratar el motivo mediante dobles no idénticos pues, explica, los dobles se presentan de formas muy

diferentes (Botton-Burlá, 1990, p. 126). Lihi Nagler desarrolla específicamente el tipo de los dobles no idénticos, partiendo de la propuesta de los autores de *Visages du double* (Jourde Pierre y Tortonese Paolo, 1996). Esta clasificación es general y está planteada en dos niveles. En el primer nivel se diferencia entre doble *subjetivo*, el propio, y *doble objetivo*, el de un tercero. En el segundo nivel, cada uno de estos tipos pueden ser entidades físicas o psíquicas. Como ejemplo de dobles *objetivos* no idénticos nombra las películas *Extraños en un tren*, de A. Hitchcock, *Solaris*, de A. Tarkovsky, y la mencionada *La doble vida de Verónica*, sobre la que desarrolla gran parte de su texto. En este caso, el doble tiene una “presencia independiente” (Nagler, p. 10), pues protagonista y doble no tienen una existencia física o mental común.

Freud también comenta sobre el recurso, que en este trabajo se definirá como *duplicidad*. Esto es, que el motivo del doble no sólo se apoya en duplicar un personaje, sino también otros elementos, por lo que, *el doble* no sólo se observa en la copia del protagonista, sino en *lo doble*, que son múltiples duplicaciones, como espejos, como ecos, representaciones todas de una misma dualidad. Para Freud (1919) entre los más importantes motivos que logran el efecto ominoso del cuento de E.T.A. Hoffman *Los elixires del diablo*, es “la presencia de *dobles* en todas sus gradaciones y plasmaciones” (p. 11), aspecto idéntico, conocimientos y sentimientos compartidos (duplicados), identificaciones, permutaciones del yo y la repetición de hechos y nombres.

El motivo del doble se caracteriza porque estas historias cumplen con circunstancias y relaciones muy definidas. La primera propiedad es el *surgimiento* del doble. En general, el doble no está presente desde siempre, sino que irrumpe de distintas formas en la vida del protagonista, ya sea por una *creación*, como en *Frankenstein*, una transformación, como en *Dr. Jekyll y Mr Hyde*, una transferencia

como en *El retrato de Dorian Gray* o un viaje en el tiempo, como en la película *Looper* o en cuento *El Otro*, por ejemplo. Otra propiedad es que la presencia del doble es un hecho negativo para el protagonista. El doble llega para perturbar su vida y por eso el protagonista lo rechaza. En relación con este aspecto, la perturbación no es sólo una molestia o un simple enfrentamiento, el doble plantea un cuestionamiento importante del protagonista, pues se observa en general que las acciones del doble se dirigen a cumplir los deseos reprimidos del protagonista. Otra propiedad característica es que estas historias concluyen con la muerte de uno de los dos, por lo común, la del doble. Desde un punto de vista más general, siempre está claro quién es el doble y quién es el protagonista, pues si bien el doble *aparece*, lo hace a partir de las acciones del protagonista, situación que se aprecia claramente en cualquiera de los ejemplos mencionados a principio de este párrafo. Finalmente, el doble es el *perturbador del amor* y aunque a veces esto no sea el motor principal del conflicto, esta circunstancia siempre está presente. Como todos los casos comentados por los autores presentan relaciones entre un hombre y una mujer, con aquel como protagonista, el conflicto más corriente viene dado en relación con la mujer. En todos estos puntos coinciden Freud, Botton-Burlá, Rank y Dolar.

En términos de la imagen, Gombrich define la representación como sustituto de una función de lo representado. Así, lo importante de la representación es que pueda asumir o contener la función de lo que representa antes que corresponder necesariamente a su forma. Se crea el sustituto representando

la función más que la forma. O más exactamente, el aspecto formal que cumplía los requerimientos mínimos para realizar la función.... El común denominador entre el símbolo y la cosa simbolizada no es la “forma externa” sino la función. (Gombrich, 1998, p. 4)

Según esta explicación, la imagen que es capaz de sustituir la función tiene poder de representación aunque no repita la “forma externa”. Cumpliendo la función

de lo representado, una imagen puede sustituir en la estructura a aquello que representa. Esto es, una imagen representa porque puede sustituir al objeto en la estructura. Por su parte, fundamentado en la antropología y la literatura, René Girard explica que “aquellos que desean lo mismo, y se enfrentan para alcanzarlo, son dobles” (Herrero Cecilia, 2011, p. 40). Si bien este principio está expresado en forma demasiado general dada su brevedad, prioriza claramente la relación entre las partes (deseo común, enfrentamiento), lo que está en consonancia con la propiedad de función de Gombrich y de estructura de Deleuze. Con este principio, Girard no sólo expresa la misma idea que los otros autores desde un punto de vista narrativo, sino que además explica porqué la duplicidad no se define únicamente con respecto a la repetición de la imagen. Según el objetivo del análisis, se podrá entender la duplicidad como la forma general del motivo del doble, en cuyo caso un doble físico es un caso particular o inversamente, entendiendo éste como el modelo del motivo, aquella será su forma abstracta, extrapolada o alegórica. En cualquiera de los dos casos, centrarse en el tipo y características de la interacción permite observar una relación de dobles aun cuando las partes no sean idénticas visualmente.

Al mismo tiempo la definición de Girard, refiriendo al deseo y la confrontación, indica la diferencia entre la relación de complementariedad que se expresa en el álter ego y la de rivalidad que representa el motivo del doble. Según la definición psicoanalítica, el álter ego es

la representación de un otro cómplice en el narcisismo del sujeto.... se refiere a la necesidad narcisista de un similar del mismo, un factor en el desarrollo del yo.... Aparece como un componente del sí mismo... La línea de desarrollo del alter ego es importante durante todo el periodo que se extiende desde la edad de cuatro a diez años; la amistad, la necesidad de alguien como nosotros, a veces cambia por la necesidad de un compañero imaginario. El alter ego se asocia con la humanidad y la identidad sexual a través de la auto-identificación (De Mijolla, 2005, p. 52).

Son ejemplos de alter ego, Superman y Clark Kent, Batman y Bruce Wayne. Si bien es una clase de doble, según algunas de las clasificaciones, su relación no es de oposición pues ni el personaje ni su áter ego buscan la destrucción del otro, y al mismo tiempo, cada uno puede expresarse con la voz del otro, desde su *propia* persona. En esta relación, de identificación, de alineamiento de intereses, hay un complemento de personalidades y acciones.

Por el contrario, en la relación de doble como la explican Freud, Rank y los otros autores citados, es necesario el enfrentamiento.

La rivalidad crea un vínculo de ambivalencia entre el sujeto y un otro que siempre puede llegar a ser el alter ego del sujeto, porque el objeto de deseo es el mismo para ambos. Poniéndose en el lugar de este otro, el sujeto se imagina desposeído de una fuente de goce (*jouissance*) que no tolera ser compartido. El odio del sujeto es tanto más fuerte por cuanto inconscientemente, esta lucha es por la posesión de un objeto que soporta la ilusión narcisista de la continuidad perfecta entre el yo y el otro... La rivalidad, que tiende a la repetición, .... y adquiere sus diversas capas a través de formaciones reactivas, es uno de los componentes en la estructuración del deseo humano (De Mijolla, 2005, p. 1506).

Esta definición señala dos elementos importantes. Por una parte, explica que el vínculo que el deseo establece entre rivales delata una posible identificación entre ellos. Por lo que el rival podría ser el mismo sujeto. Sin embargo, es un rival y por lo tanto enfrenta a dicho sujeto. Esta no es una relación complementaria, como en el caso de la extimidad, que explica que el exterior y el interior no son complementarios ni recíprocos, porque "no hay ninguna complementariedad, no hay ajuste entre el adentro y el afuera" porque "hay precisamente un afuera en el interior" (Miller, 2010, p. 31). Por otra parte, la definición menciona como la rivalidad se asocia con la repetición. Lo que en parte fundamentaría la idea de duplicidad en el motivo del doble, la multiplicidad de elementos duplicados que se encuentran en estas historias.

De lo anterior se puede apreciar que el doble no sólo puede ser representado como una duplicación, sino también con imágenes distintas para un mismo personaje



(un desdoblamiento físico o mental) o también por dos personajes distintos, capaces de sustituir la función del doble. Por otra parte, el motivo del doble incluye la duplicación de otros elementos además del propio protagonista. El doble es así una parte de la duplicidad expresada en la obra y el desplazamiento de la duplicación del protagonista a otros elementos narrativos refuerza la representación del motivo, la estructura de Doppelgänger.

### 2.2.3 Doble y Extimidad

El motivo del doble es un recurso para “cuestionar y dudar acerca de la concepción occidental del ser humano como una identidad unificada” (González, 2009, p. 115). Así, el motivo del doble no se circunscribe sólo a la copia de un original, como se puede observar en los diferentes tipos de duplicaciones mencionados o en la multiplicidad de objetos, personajes o hechos dúplices que pueden poblar una obra, pues su sentido es antes la eliminación de la singularidad que la repetición de una unidad homogénea, consciente y estable, demostrada inexistente.

Se cuestiona una unidad que no es el resultado de la integración de múltiples aspectos, sino una que establece la existencia de un centro único e invariable. La diversidad de aspectos inconscientes, reprimidos o rechazados, se expresa sintéticamente con la duplicación. Como se explica en *Visages du double: Un thème littéraire*, de Jourde y Tortonese, “El escándalo de la duplicación no es fundamentalmente diferente de la multiplicación por tres, cuatro, o quince mil de lo mismo” (Herrero Cecilia, 2011, p. 24). Estas áreas desconocidas, ajenas al sujeto y por eso externas a él, lo conectan íntimamente con el otro. Si el sujeto también incluye lo que desconoce, lo otro, lo que este sujeto *no es*, entonces, el sujeto

también es otro. En esta estructura, la mirada encontrada de los dobles equivaldría a una representación antropomórfica de la cinta de Moebius usada para describir la extimidad. Pues, como lo expresa Nagler (2003), “el objeto visto... cancela la dicotomía creada por la mirada” (p. 8).

Por eso el tratamiento del doble se plantea como estructura, como un motivo definido por las características de la relación, de modo que lo que en principio haría referencia a dos personajes idénticos puede ser representado por medio de dos figuras diferentes. Porque de hecho eso es un doble, exactamente lo distinto, que puede ser representado, entre otras formas, por la misma imagen para hacer visible la alteridad que la misma persona detenta sin ser consciente de ello o rechazándola activamente. Así es como el doble de Jeckyl es Hyde (Herrero Cecilia, 2011) y el doble del protagonista de *El club de la Pelea* es Tilyer Durden (Nagler, 2003). A su vez, este tipo de representación tiene diversos modos. Uno que abarca los ejemplos anteriores, en los que el doble se muestra como un *desprendimiento* del protagonista, ya sea físico (Hyde) o mental (T. Durden). Un segundo modo consiste en presentar la relación de Doppelgänger mediante dobles que no proceden física o psíquicamente del mismo sujeto, como en *Frankenstein* y en *The Dummy*, de Susan Sontag. Otro modo del doble distinto es el que se propone cuando el motivo se expone de una forma más abstracta, estableciendo una relación entre iguales que no interactúan (*La doble vida de verónica*), o el doble reconocido por un tercero (*Solaris*).

En el caso de los dobles idénticos la atención está orientada hacia aspectos psicológicos, el “otro yo”. Una proyección de lo propio que personifica una inconsistencia esencial. Este otro igual con un carácter completamente distinto es un doble que materializa lo aparentemente imposible, que el sujeto no es uno. Así, lo igual es diferente a sí mismo. La duplicación de lo mismo representa la escisión que

la modernidad tiende a ocultar, muestra un conflicto personal, es una mirada hacia el interior. A su vez, los dobles distintos se enfocan en la relación inversa u orientada en sentido opuesto, hacia *fuera*. Ese otro diferente evidencia la falta de frontera entre el exterior y el interior. Como lo expresa M. Žicković (2000),

el doble muestra en forma gráfica una tensión entre las “leyes de la sociedad humana” y la resistencia del inconsciente a esas leyes. De esa manera, el doble cambia el enfoque desde la psicología intrapsíquica hacia una mirada de las estructuras sociales (p. 121)

En el primer caso, ese “otro yo” sigue siendo el mismo sujeto, el centro de la narración es el sujeto, su presencia es una clase de duda, una reflexión en los dos sentidos del término. El centro de este sujeto descentrado se desplaza al plano del espejo en el que se encuentran ambas imágenes. En el segundo caso, en cambio, el “otro yo” es efectivamente el Otro. La transformación (Jekyll) y la creación (Frankenstein) muestran el conflicto de la introyección del Otro. La duplicación de lo igual, en el primer caso, colocando el interior en el exterior, es una proyección del sujeto. En cambio, la identificación con lo distinto, anclando el exterior en el interior, refiere a la falta de frontera y por eso, al surgimiento mismo del sujeto y su relación con la sociedad. Por eso Herrero Cecilia (2011) para explicar el significado del mito del doble en la literatura usa como ejemplo a Jekyll, cuya “figura surge de la reacción o de la autodefensa del sujeto frente al “otro” y frente al mundo” (p. 45). O también, en los términos teóricos de Jourde y Tortonese, se observa que “el doble externo u “objetivo” plantea principalmente la problemática de la relación entre el sujeto y el mundo frente al cual se sitúa (y no la problemática del sujeto frente a sí mismo)” (Herrero Cecilia, p. 28). Finalmente, es posible entender el doble como lo *no visto* de la cultura:

De esta forma, el doble permite comprender el proceso de formación del sujeto, sugiriendo posibilidades de innumerables otros si mismos, de historias diferentes. También dirige la atención hacia esa área en la que

se puede percibir las formas en las que están fijadas las relaciones entre la sociedad y el individuo. El doble denuncia las categorías y estructuras del orden social aceptado y establecido, intentando disolver ese orden en su misma base, donde está establecido y donde el sistema dominante es re-producido, en el individuo. (Živković, 2000, p. 127)

Este sentido del doble como expresión de la relación entre el sujeto y el entorno es coherente con la función del estadio del espejo, que consiste en “establecer una relación del organismo con su realidad” (Lacan, 1949, p. 3), por medio de un mecanismo de identificación imaginaria como forma de desarrollo de la subjetividad, en la que actúan dialécticamente el “yo (je) con situaciones socialmente elaboradas” (Lacan, p. 4).

Por otra parte, como se comentó anteriormente al describir el estadio del espejo, la fase no se refiere a un evento o un momento preciso del reconocimiento de la imagen propia, sino al comienzo de un tipo de relación con el otro. Y de la misma manera, la imagen *propia* puede ser aportada por un niño de una edad aproximada. De estos dos hechos se sigue que el doble no necesariamente debe ser idéntico al sujeto, en cambio, aquel debe poder establecer un tipo de relación específica con el sujeto. Al decir de Gombrich, la imagen debe poder ser un sustituto de la función. Esto es, debe poder ocupar el lugar en la estructura doble.

Pero, en términos de Deleuze, que esta imagen pueda actualizar la estructura en el campo perceptivo, es consecuencia de una interacción. A la imagen que se ofrece con cualidades de sustituto le debe corresponder una mirada que la busca. Y como se apuntaba anteriormente, adquirir la condición de doble “es una cuestión...de estado” (Botton-Burlá, 1990, p. 124), se *deviene* doble, en el sentido de Deleuze y Guattari, en un proceso que siempre es recíproco y asimétrico (Zourabichvili, 2007, p. 45). La cualidad del doble como un *mundo posible*, la mirada y el cambio en la relación, se intersecan en la distorsión de la mirada que provoca el deseo del sujeto.

El objeto causa del deseo deforma el campo de los objetos, “organiza la visibilidad” (Rabinovich, 1993, p. 95), determinando una forma de mirar y con esto el tipo de relación que se establece.

El doble sintetiza el conflicto de la identidad y de la otredad, la división esencial del sujeto y su íntima relación con el otro. Representa el resultado de la constitución del yo por la acción de la alienación del sujeto en la imagen del otro. Si el doble igual permite mostrar lo múltiple en la unidad, el doble distinto pone en escena la identificación con lo diferente. El motivo puede exponer tanto la dualidad interior como la unidad con lo externo. La identidad esencialmente fracturada sólo definible por medio del otro. Las distintas representaciones del doble permiten orientar el sentido en una dirección u otra.

En cualquiera de los casos, el encuentro con el doble es una experiencia siniestra pues es el choque con lo que no debería presenciarse. En un caso, es el retorno de lo reprimido y en otro es el encuentro abrupto con el objeto perdido para el cual no debería haber imagen. Según explica Lacan (2006), cuando algo ocupa el lugar de la falta “la imagen especular se convierte en la imagen del doble, con lo que ésta aporta de extrañeza radical” (p. 58). Lacan explica así un momento de desplazamiento del sujeto hacia el exterior. En el instante en que el objeto, lo más propio, adquiere una imagen, está fuera del sujeto, éste “encuentra su casa... en el Otro” (Lacan, p. 58). El sujeto está también en su propio exterior y esa imagen, por corresponder a lo más íntimo, es su doble. Pero es la imagen de la falta, como Real. Así, desde este lugar del otro, el sujeto es convertido en objeto, vivencia ser causa del deseo del Otro (Rabinovich, 1993, p. 103), por eso, “el momento de lo siniestro es, entonces, aquel en que el sujeto se experimenta en su no autonomía” (Rabinovich, p. 97). El objeto, Real, que asume una imagen en el Otro (Simbólico), corresponde a

la estructura de la extimidad, según la define Miller (2010), la inscripción del objeto en la estructura simbólica (p. 272).

El doble como otro, es la forma de lo-otro del sujeto, en tanto que es externo al sujeto y desconocido como propio por él. Así, el doble otro, objeta la unidad del sujeto por medio de la división asimétrica: dos individuos físicamente *iguales* y con caracteres *opuestos*, *un* individuo que transmuta en *otro distinto*, o también, dos individuos *distintos* con caracteres opuestos, personificando lo-otro propio. Así, el doble diferente, muestra la experiencia de lo íntimo vivenciado como algo externo, la forma elemental del vínculo entre el sujeto y *lo otro*, la experiencia de lo éxtimo. Esto es lo que permite entender el doble como la prerepresentación de la extimidad.

#### 2.2.4 Extimidad del Otro, Estructura-Otro, Estructura-Doble, Doble Éxtimo

Los conceptos de este apartado permiten, por una parte, relacionar el doble con la extimidad, a partir de los conceptos de estructura, otredad y las características narrativas presentes en las historias de dobles. Por otra parte, esas mismas pautas narrativas, algunos ejemplos tomados de los autores mencionados y el concepto de representación de Gombrich, fundamentan la consideración del doble como un personaje distinto e independiente.

A partir de diversos estudios sobre el doble se señalaron aspectos estructurales, narrativos y visuales de la interacción entre dobles, entre estos, las diversas formas que pueden asumir, para relacionarlos con conceptos de representación, psicoanalíticos y filosóficos de los que se pueden concluir que una imagen tiene poder de representación porque es capaz de sustituir la función de lo representado, por eso no necesariamente tiene que poseer un valor icónico específico, ni ser idéntica a lo que representa. En tanto relación entre sujetos, el otro,

no es un objeto en el campo perceptivo de aquellos, sino que ambos forman parte de una estructura. Así, sujeto y otro son tales por la función que cumplen en dicha estructura. Actualizan sendas funciones en la estructura Otro. A su vez, esta función es motivada por el deseo, en términos lacanianos, del sujeto, y por ese motivo dicha función no es natural, dada o existente desde siempre, sino que ocurre o comienza en algún momento.

Estas conclusiones permiten fundamentar los siguientes hechos: un doble se define por su función respecto al protagonista y viceversa, por lo que no necesariamente debe ser idéntico a él y, siendo éste el caso, tampoco es requisito que este personaje distinto sea producto de su imaginación o de una transformación física. De modo que el doble puede ser un personaje independiente del protagonista. Desde el punto de vista temporal, el doble no existe desde siempre, sino que aparece en un momento, a partir del que comienza su enfrentamiento. Así, lo que determina la cualidad de doble es la característica de la relación, que además se da siempre a partir de un determinado momento en la historia del protagonista, por eso pueden ser dobles dos personajes distintos que tienen existencia física e independiente en la diégesis.

Desde el punto de vista narrativo se indicó que es común que en los relatos de dobles se muestren otros elementos duplicados, como hechos, personajes o acciones, y no sólo los personajes principales, con el objetivo de reforzar la exposición del motivo.

Finalmente, se explicó cómo el motivo del doble, considerado como estructura que relaciona lo más íntimo del sujeto con su entorno, se puede describir con el concepto de extimidad, de donde se desprende que el doble distinto puede ser entendido como una forma de su representación.

## 2.3 La Audiovisión Como Semiosis de la Imagen-Sonido

### 2.3.1 Una Proyección, Muchas Películas

La proyección de una película determina dos grandes focos de atención: por un lado lo proyectado, formas visuales y sonoras que delinean los límites de una narración, y por otro lado la construcción que hace el espectador a partir de dicha proyección. Se puede designar la primera como el *producto audiovisual*, que indica el conjunto de los elementos físicos y narrativos que componen el aspecto material del film. El segundo es el *objeto audiovisual*, que designa al conjunto de los elementos mentales, afectivos y culturales, resultado de la percepción mediada por la interpretación del producto audiovisual. A partir de esta diferencia, se puede decir que un grupo de espectadores asiste a la misma proyección, el *producto* audiovisual, pero dado que no todos responderán de la misma forma, no todos aprehenderán de igual manera las imágenes y los sonidos, no todos *verán* la misma *película*, sino que construirán *su* propio *objeto* audiovisual. Este trabajo se orienta hacia el análisis del producto audiovisual, pues como se desarrolló en los capítulos anteriores, se indaga la obra como un modo de representación de la extimidad.

Por otra parte, como se explicará luego, la relación entre el sonido y la imagen es una parte esencial de una película, por esto en el presente apartado se comentarán distintos conceptos que describen esta interacción. En general, a pesar de la importancia del sonido, normalmente es omitido tanto en los análisis como en el recuento de la experiencia cinematográfica, con la excepción de la música. Una declaración como “vamos a ver una película” podría servir de modelo alrededor de la que se mueven sus variaciones, “qué fuiste a ver”, “hace mucho que no vemos una película”, “no sé cuál ir a ver”... Estas frases del lenguaje cotidiano son una forma de



expresar lo que el investigador Rick Altman llama *la falacia ontológica*, que identifica la creencia de que el cine es esencialmente visual y que el sonido es una idea accesoria (Biancorosso, 2009, p. 264). Un error que induce a considerar que las películas *además tienen* sonido y por eso las películas *se ven*, porque lo sonoro no es un aspecto relevante, *se ve* algo que *tiene* sonido *agregado*, como las teclas de un teléfono celular, cuya función táctil es complementada con una realimentación sonora que siempre es posible desactivar, sin alterar el funcionamiento. Si bien es un hecho incuestionable que es posible seguir un alto porcentaje de muchas películas sin escuchar, al mismo tiempo esto cambia el objeto de la percepción. Esto es equivalente a ver un cuadro sólo de lado, o con muy poca luz, o través de un filtro, o grabado en video. Así, las películas no *tienen* sonido, *son imagen/sonido*, hecho que influye tanto en la producción como en la recepción y razón por la que es imprescindible abordar el sonido en cualquier análisis cinematográfico, como lo reclama Altman.

Sin embargo, la bibliografía sobre la especificidad sonora del film y sobre el cine como evento audiovisual tuvo una aparición tardía respecto de otros aspectos cinematográficos y aun sigue siendo escasa. Pasaron casi cincuenta años de cine *sonoro* para que comenzaran a aparecer textos completos que estudiaran el sonido cinematográfico en forma clara, sistemática y profunda, por ejemplo *Film Sound* (E. Weis y J. Belton, 1985), *Unheard melodies* (Gorbman, 1987), *Audio Design* (Zaza, 1991) y *La Audiovisión* (Chion, 1993), los cuatro publicados durante la misma década. De los libros publicados posteriormente se destaca *Sound Design* (Sonnenschein, 2002). En el presente, casi treinta años después de aquellos primeros estudios y a pesar de la atención que se le dedica desde entonces, la diferencia con los estudios dedicados a la imagen sigue siendo considerable y la bibliografía

relevante sobre el sonido cinematográfico prácticamente no ha aumentado, con la excepción de los estudios sobre la música del film. Frente a los, literalmente, miles de libros e investigaciones que se ocupan sobre todos y cada uno de los aspectos de la imagen, de su producción y desde hace unos años de la recepción, una búsqueda actual, tanto en las grandes librerías (Amazon, Barnes and Noble, Abebooks, Alibris) como en las páginas especializadas (filmsound.org, designingsound.org), sólo arroja unos cuantos libros sobre diseño de sonido, tan pocos que sería posible leer toda la bibliografía existente. Lo mismo pasa con las investigaciones, según puede verificarse, por ejemplo, revisando bases de datos como Proquest. Finalmente, en español la bibliografía es aun más reducida, entre la que se destacan “*La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*” (Rodríguez, 1998) y el primer libro mexicano sobre el tema, “*Pensar el sonido*” (Larson, 2010). En el caso particular del sonido en las películas de terror, si bien la mayoría de los libros que estudian el género hacen referencia al sonido, en general no dedican capítulos completos a su análisis, sino sólo apartados o comentarios aislados a lo largo del texto. A la fecha hay tres libros que tratan el tema específico del sonido en las películas de terror, *Music in horror film* (Lerner, 2009), *Terror tracks* (Hayward, 2009) y *Sounds to die for*, sin embargo, los dos primeros están dedicados principalmente a la música del film, el primero en su totalidad y el segundo en sus tres cuartas partes, emulando una la proporción bibliográfica mencionada arriba.

Esta situación se revela contradictoria puesto que para muchos historiadores el cine siempre fue sonoro, ya que prácticamente desde sus comienzos fue un evento musical. De modo que para el espectador cinematográfico las películas nunca fueron *mudas*. Sin embargo, considerar la primera etapa de la cinematografía como de un cine *mudo* permite apreciar algunas cualidades del pensamiento sobre lo que es el

análisis y la vivencia cinematográfica. *Mudo* es un calificativo muy específico, pues una película muda, no *sin sonido*, no *silente*, no *insonora*, es una película que no habla, que no proyecta *palabras*. En inglés es aun más claro el concepto de la película sonora, llamadas *talkin picture*, lo que resulta paradójico puesto que estas películas eran fundamentalmente musicales y la mayoría de los diálogos seguían apareciendo en carteles, como durante la etapa previa. De estos hechos se puede entender, en primer lugar, que lo propio del sonido cinematográfico sería la voz y ésta como portadora de palabras. En segundo lugar, se confunde el medio con la situación de proyección. Si bien el material filmico es un material inerte sonoramente, ya sea por no incorporar sonido, ya sea porque no es posible escucharlo en ese estado *inactivo*, a diferencia de los fotogramas que sí pueden ser vistos sobre el celuloide, la proyección en cambio sí tiene sonido. Una consideración similar en la pintura equivaldría a no considerar las circunstancias ambientales de exhibición de un cuadro. Así, históricamente, el análisis del cine en general se ha centrado en el film como producto, prestando poca atención al espectador y al sonido. En particular, se ha ocupado de las imágenes de ese producto, dejando de lado el sonido y su relación con dichas imágenes.

### 2.3.2 Audiovisión

El producto audiovisual, la *unidad* proyectada, también es asimilado en forma global, como objeto audiovisual, de ahí que lo que el espectador dice *ver*, es el resultado de una relación gestáltica entre la imagen y el sonido. Esto es lo que explica Michel Chion (1993) con el análisis de las *relaciones audiovisuales* que ocurren en la interacción entre la imagen y el sonido de un film, el *contrato audiovisual*, como lo denomina. En este contrato “estas percepciones se influyen

mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas” (Chion, p. 20). Por otra parte, esta influencia no deriva en una fusión total de los elementos, pues al mismo tiempo que los elementos se combinan también siguen estando yuxtapuestos y diferenciados (Chion, p. 175). El concepto de *contrato audiovisual* señala que entre imagen y sonido existe una relación de interacción en la que cada componente influye en el otro provocando una interpretación del conjunto que no se podría inferir de la sola observación de la imagen o la audición del sonido por separado.

Para estudiar estas relaciones propone algunos conceptos y términos, como *audiovisión*, *valor añadido* y *síncresis*. Para Chion (1993) el cine no se ve, sino que se *audiove*, porque considera que la relación entre imagen y sonido no corresponde a la suma de dos elementos distintos, dirigidos a sentidos diferentes e interpretados independientemente. Para Chion el espectador es un “audio-espectador” que experimenta una “actitud perceptiva específica” que propone llamar *audiovisión* (Chion, p. 11) y define el “valor añadido”, el aporte recíproco de cada componente al otro, como

el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen. Y hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve (Chion, p. 16).

Así, el sonido cambia la forma en la que se ve la imagen de la misma manera que la imagen cambia la interpretación del sonido escuchado. Este efecto perceptivo funciona principalmente a partir del sincronismo entre imagen y sonido y los rasgos de verosimilitud del sonido respecto de la realidad representada. Chion explica (1993) que el sincronismo da lugar al fenómeno de *síncresis*:

(palabra que forjamos combinando “sincronismo” y “síntesis”) es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. (p. 65)

Chion aclara que la experiencia no es totalmente automática, porque no sólo depende de aspectos momentáneos de la relación entre imagen y sonido, sino también del sentido y el contexto de film. Finalmente, al igual que el valor añadido, la síncrexis también depende de aspectos culturales (Chion, 1993, pp. 30,65-66). La síncrexis contribuye, en el ámbito de la percepción audiovisual, a la sensación de verosimilitud, entendiendo este concepto literario como lo comenta H. Beristáin (2008), citando a Greimas,

el efecto del sentido no es la verdad sino un hacer-parecer verdadero pues se construye un discurso cuya “función no es decir la verdad sino lo que parece verdad” porque no se persigue “la adecuación con el referente sino la adhesión del destinatario” para que lo “lea como verdadero”. Para que ello ocurra, el discurso debe corresponder a su expectativa (p. 29).

Por otra parte, esta independencia de la lógica que describe Chion (1993) permite asociar imágenes a sonidos que no se corresponden estrictamente con lo que se ve, sino con lo que se busca *expresar* con dicha imagen o secuencia de imágenes. En términos del autor, esto opone los conceptos de *expresión* y *reproducción*, pues “el sonido tiene aquí que narrar una afluencia de sensaciones compuestas, y no solamente la realidad sonora propiamente dicha del suceso” (Chion, p. 110). Así,

el sonido cinematográfico será reconocido por el espectador como verdadero, eficaz y conveniente, no si reproduce el sonido que emite en la realidad el mismo tipo de situación o de causa, sino si vierte (es decir, traduce, expresa) las sensaciones asociadas a esa causa (Chion, p. 107)

Si bien la explicación fundamenta el valor expresivo de los sonidos, también es importante leerla de modo negativo y general. Así, la definición sugiere que para que *el sonido* sea verosímil no necesita *reproducir* la realidad. Esto es, que el sonido del film, en su conjunto, no requiere de sonidos particulares que convencionalmente

representen el comportamiento sonoro de los objetos que componen la imagen, como si se presenciara el desarrollo de las acciones en la vida cotidiana. Liberado el sonido de esta exigencia material, las *causas* no necesariamente deben ser físicas, en cambio, también pueden ser emocionales o alegóricas y las *sensaciones asociadas* no son sólo deben ser las que permitan evocar la velocidad, la violencia o la textura de un material, sino también el conflicto, la diferencia cultural, el erotismo, el peligro, la soledad, la alegría, etc. Todos estos, aspectos dramáticos que no se encontrarán necesariamente en la imagen y en general menos aun en el sonido, sino en la interacción de ambos. Como sintetiza el mismo Chion (1993), “la combinación contrastada... tiene un poder evocador y expresivo más fuerte” (p. 178).

El término común para estos sonidos que no pertenecen al espacio de la historia es *no diegéticos*, para diferenciarlos de los que sí tienen su fuente *natural* en el espacio de la diégesis. Sin embargo, otros autores como Herbert Zettl o David Sonnenschein, los llaman *no literales*, para contraponerlos a los *literales* que indicarían las causas físicas diegéticas de la ocurrencia del sonido. Para el primero, los sonidos no literales pueden ser más *correctos* para expresar al personaje que el sonido literal, en principio correctos por corresponder directamente al objeto que la imagen representa (Sonnenschein, 2002, p. 179). Como explica Zettl (2008), los sonidos no literales sí pertenecen al espacio de la historia, por eso no es tan importante localizar la fuente que los produce, sino la función que cumplen para aclarar, intensificar o ayudar a interpretar la historia (p. 337). Zettl diferencia así el espacio físico, la escenografía, la utilería, la acústica de las voces, del espacio narrativo, del texto filmico.

Por último, hay que diferenciar entre sonidos *expresivos*, en términos de Chion, y sonidos *no literales*. Un sonido expresivo no necesariamente es no literal, o más

precisamente, no se interpretará o percibirá como no literal, pues aun cuando ese sea su origen, el proceso de producción lo integra a la imagen mostrándolo como el sonido *natural* que representa. Ese es el caso del rugido de un animal feroz o de los disparos, que en general son sonidos compuestos para lograr comunicar sensaciones de urgencia, miedo, peligro o poder. A pesar de la composición, por compleja que sea, se muestra y se percibe un rugido o un disparo, para estos ejemplos. En cambio, en general, la función de un sonido no literal tiende a ser esencialmente expresiva, como por ejemplo la música, o en una pelea los efectos de movimiento de aire, *whooshes*, que acompañan a las acciones para mostrarlas más rápidas y precisas, o también los efectos de movimientos de los personajes de animación. Hay que recordar que el efecto de síncrexis enlaza imágenes y sonidos concomitantes, sincrónicos, tanto en una secuencia causal física (más cercana a una *reproducción* o a un sonido expresivo *literal*) como en una relación dramática (de expresión, no literal).

En correspondencia con Zettl, que considera que los sonidos no literales sí forman parte de la historia, la diferencia entre reproducción y expresión se puede describir también como *realismo físico* y *realismo emocional* (Dancyger, 2007, p. 393). El primero hace referencia a una selección y mezcla sonora que pretende mostrar una realidad cotidiana, colaborando con la producción de una sensación de realismo, como si los sonidos fueran producidos por los objetos que se ven en la imagen, el movimiento de una silla o el sonido del tráfico. El segundo, tiende a alterar el significado denotativo de la imagen y con esto la sensación de realismo del film (Dancyger, pp. 393,396). Para este autor, el sonido comunica ideas en la misma forma que lo hace el montaje, por yuxtaposición, combinación o por el equivalente sonoro de un *cutaway* (Dancyger, p. 349), un sonido que no corresponde a la escena

que se ve en ese momento.

### 2.3.3 Clases de Sonidos y Códigos Sonoros

Los libros de análisis cinematográfico suelen diferenciar los sonidos en tres categorías: voces, música y ruidos (Casetti Francesco y DiChio Federico, 1998, p. 99), (S. Stam; R. Burgoyne; S. Flitterman-Lewis, 1999, p. 80). Si bien este tipo de clasificación tiene en principio la ventaja de su *naturalidad* y su relación con algunos aspectos técnicos de la última etapa de producción del sonido de una película, también resulta demasiado simple y rápidamente encuentra límites para diferenciar sonidos o clases de sonidos dentro de la amplia categoría de *ruidos*, o con una denominación más apropiada, *efectos de sonido*. Desde el punto de vista del análisis, es conveniente poder diferenciar clases de sonido dentro del grupo de efectos, pues en general no todos tienen la misma función ni están tratados de la misma manera, ni estética ni narrativamente. Por esta razón, en este trabajo se adoptará en cambio una clasificación de los objetos sonoros relacionada con el proceso de producción, la que si bien también presenta sus límites, pues no propone una categorización exhaustiva de los *efectos*, es más clara y eficiente que la simple división tripartita. Esta clasificación consta de cinco categorías: Diálogos, Incidentales, Ambientes, Efectos de Sonido y Música.

Los diálogos son el conjunto de todas las voces humanas. Esta área abarca los diálogos propiamente dichos, los grabados durante la producción (el *sonido directo*), los que resultan del doblaje, las voces interiores, de narradores y de multitudes. Por su parte, los sonidos *incidentales* son los que hacen las personas o los objetos al moverse o desplazarse. Ejemplos de estos casos son los sonidos de la armadura de un caballero medieval, los pasos de un personaje y los suaves golpes y roces producidos



por la tela de la ropa. A diferencia de los incidentales, el sonido Ambiente no es un sonido puntual, relacionado con elementos específicos de la imagen. El sonido ambiente es lo que se puede escuchar cuando no hay diálogos, música ni actividad, por ejemplo, el viento o el tráfico. Hay que diferenciar este tipo de sonido de uno equivalente, es decir, cuando no hay voces ni actividad, grabado en producción. Este sonido forma parte de los diálogos y es parte del sonido directo, en general no es el sonido ambiente principal y está grabado monofónicamente, a diferencia del llamado propiamente sonido Ambiente, que es estereo, justamente para dar una sensación más realista y que es agregado en el proceso de postproducción. Los Efectos de Sonido incluyen dos grupos: “hard effects” y “sound design effects”, según la terminología anglosajona. Los primeros indican, por ejemplo, los sonidos de explosiones, motores y truenos. Como características de producción, en general, muchos de estos sonidos no se graban en un estudio y luego de ser grabados, si bien requieren edición y generalmente pueden ser combinados con otros, el sonido es *reconocible* como aquel que fue grabado, pues colocado en relación con la imagen, es verosímil y se presenta como un sonido que se correspondería con la *realidad*, aunque sea en forma convencional. En el caso de los *efectos de diseño*, en cambio, la versión final del sonido suele ser muy distinta de la grabación original, que en general cumple la función de material de trabajo en bruto, a partir del que se obtendrá, por medio de distintos procesos, analógicos o digitales, el sonido objetivo. En esta clase se encuentran, por ejemplo, las armas y naves de la ciencia ficción o las transformaciones de objetos y criaturas. La música incluye la música compuesta especialmente para la película (*score*), que se sitúa en el espacio extra diegético, y la música diegética o incidental, la que es escuchada por los personajes en una escena, por ejemplo, proviniendo de una radio o de músicos en escena.

Como se mencionó, esta clasificación no es exhaustiva ni está libre de ambigüedades o límites reconocibles fácilmente. Por ejemplo, el sonido de una multitud en un estadio es un trabajo de diálogos, sin embargo, desde el punto de vista narrativo está funcionando como sonido Ambiente. Algo similar ocurre con el tráfico, en principio un trabajo de efectos de sonido, pero que también funciona como Ambiente. No es el objetivo de este trabajo proponer una clasificación y en este punto es conveniente alertar sobre los límites de cualquiera de ellas, que en general son útiles para lo que fueron creadas. En general es distinto el resultado si el análisis se sitúa en el espectador o en la producción. Por ejemplo, desde el punto de vista de la imagen, cuando el espectador ve un personaje rememorando un hecho, sintetiza estos eventos *como la escena en la que el personaje recuerda*. Sin embargo, desde el punto de vista de la producción son dos escenas distintas. Por otra parte, toda clasificación tiene límites aun para los propósitos que fue creada. Así, frente a una clasificación demasiado difusa, como la clasificación ternaria de sonidos, se elige una sustentada en el proceso de producción del film, perspectiva que tiene en general este trabajo.

Por otra parte, desde un punto de vista acústico, en tanto sonido, los distintos elementos sonoros mencionados comparten características acústicas: el tono, el timbre, la sonoridad, y la duración. Pero también, como códigos, tienen propiedades específicas. En el caso de los diálogos se pueden mencionar, por ejemplo, la dicción, el *acento* o la velocidad. La música también tiene características propias, como la melodía, el ritmo, la armonía, el género, el carácter y la instrumentación. El resto de los sonidos, incidentales, ambientes y efectos, se pueden diferenciar por ser más o menos convencionales o estereotipados y por su grado de estilización. Descripciones más detalladas en estas áreas pueden hacer uso de las categorías propuestas por

Pierre Schaffer para el análisis de los *objetos sonoros*, basadas en sus conceptos de *masa*, el rango de frecuencias, *factura*, la forma de producción, y *duración* (Schaeffer, 1996). Finalmente, hay que mencionar que varias de las características indicadas como *propias*, no son exclusivas de un tipo de código sino que son más usuales en dicho código o es la forma de denominación usual para una cualidad sonora en ese sistema. Por ejemplo, la velocidad es compartida por todos los sonidos, pero en general no se la nombra así al describir la música, sino que se usa el término *tempo* o *ritmo*. En general no se usa el término *melodía* para describir el *acento* de los personajes, ni los efectos de sonido, aun cuando sea evidente en los primeros y en los segundos lo puedan presentar usualmente. Este último aspecto en particular no es un aspecto común de análisis, sin embargo es importante durante la postproducción, cuando un efecto de sonido muy *tonal*, puede interferir con la música.

#### 2.3.4 El Diseño de Sonido

Si bien no hay una definición general aceptada unánimemente de diseño de sonido, pues en general es definido usualmente por las tareas que requiere, se lo puede definir muy brevemente como el conjunto de todos los aspectos relativos al sonido de un producto audiovisual. En este campo de la producción, el diseño de sonido es el equivalente de la dirección de fotografía, que considera aspectos tanto técnicos como conceptuales.

Desde el punto de vista disciplinar, el diseño de sonido es un proceso proyectual, orientado por diferentes aspectos según el tipo de producto, que pueden ser conceptuales, expresivos o narrativos. El diseño de sonido engloba todos los sonidos, tecnologías y procedimientos usados en todas las fases de un proyecto, desde la concepción, pasando por la planificación, selección, creación y

procesamiento de sonido, hasta la mezcla final. El objetivo es construir un objeto sonoro, entendido éste como objeto individual o como mezcla de sonidos, que contribuya tanto a las cualidades formales como a la comprensión, el significado simbólico, la experiencia emocional o la utilización del producto del que forma parte. En general, tanto autores como diseñadores enfatizan que el proceso de diseño debe ser tal que permita una integración *orgánica* con el resto de las áreas de la producción, lo que exige la colaboración con dichas áreas desde las etapas iniciales del proyecto.

En este trabajo los aspectos relevantes del diseño de sonido son los sonidos seleccionados y su mezcla pues son los relacionados directamente con la propuesta estética, la narración y con el film como representación. Desde este punto de vista, el resto de los aspectos técnicos pasan a un segundo lugar.

### 2.3.5 Audiovisión y Semiosis

En este apartado se explicará, en los términos audiovisuales específicos de Chion y semióticos generales de Peirce, que imagen y sonido producen un signo que es interpretado en el proceso de audiovisión, a partir del que se atribuye una significación a los íconos, índices y símbolos audiovisuales. Esto tiene como objetivo, establecer la audiovisión como un proceso de semiosis, que produce o asigna significación al producto audiovisual, en el marco del uso del signo como representación. Se recurre al modelo semiótico de a C.S. Peirce porque, como se explicará en el siguiente apartado, el modelo de audiovisual de Chion es peirciano y porque comparte aspectos importantes con el modelo psicoanalítico de Lacan, el otro eje conceptual de este trabajo.

En la teoría del signo de Peirce, se define al signo como una relación triádica:

Un signo, o *representamen*, es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado. Aquel signo que crea lo llamo *interpretante* del primer signo. El signo está por algo: su *objeto*. Está por ese objeto no en todos los aspectos, sino en referencia a una especie de idea, a la que a veces he llamado *fundamento* [*ground*] del representamen (Charles S. Peirce, 1897, p. 1)

A su vez, para Peirce, los signos pueden ser íconos, índices o símbolos, según sea su relación con el objeto representado y el tipo de interpretación que promueven.

En el caso particular de las imágenes, Lizarazo Arias (2004) explica que

Todas las exploraciones semióticas aceptan que la imagen es *signo icónico* en tanto su formación y percepción implican reglas culturales, no siendo así un fenómeno natural de semejanza simple objeto-imagen e implicando códigos aunque laxos de información, en aquellas imágenes que no refieren nada. (p. 59)

Específicamente en el ámbito del cine, el libro *Cinema & Semiotics* (Ehrat, 2005) trata profundamente la iconicidad de la representación filmica, fundamentando los argumentos en las clases de signos de la teoría de Peirce. Para Ehrat, el cine cumple con el aspecto relacional e iterativo del signo peirceano, integrando sus tres aspectos, la representación, los objetos a los que ésta se refiere y la interpretación que suscita en el receptor. En los términos de este trabajo, el producto audiovisual, refiere aspectos del mundo y produce una interpretación. De esta capacidad, el autor concluye que “decir que el film es un signo es lo mismo que decir que es Representación” (Ehrat, p. 138), es un signo incluso antes de que narre. Para este autor la representación filmica es esencialmente icónica (Ehrat, pp. 135,137,148).

Hay que mencionar que para otros autores, como Peter Wollen (2012), el cine contiene los tres modos del signo, aunque los aspectos icónicos e indexales sean en general más poderosos. Sin embargo, a pesar de las diferencias teóricas mencionadas, para los fines de este trabajo lo importante es la aceptación general del cine como representación y con esto, del cine como signo.

Finalmente, a partir de los conceptos básicos señalados, se puede apreciar que la teoría del signo de C.S. Peirce tiene diversos puntos en común con la de J. Lacan. El mismo Lacan menciona a Peirce en sus seminarios, en un caso para insistir sobre la relación ternaria que proponen, en otro como una forma de descripción del discurso analítico y en otro indicando una equivalencia casi directa, que prácticamente sólo diferiría en la utilización de nombres distintos para los mismos conceptos. (W. Pulice, n.d.)

A modo de breve síntesis, se mencionan a continuación algunas coincidencias destacadas. En primer lugar, ambos conciben la semiosis como un proceso, idea que no se observa en Saussure, porque

en la medida en que se trata de un circuito que va de un mecanismo psíquico a un mecanismo fisiológico (del concepto a la imagen acústica), no hay idea de producción. La instauración del método sincrónico y binario permite observar estados pero no procesos. (M.E. Bitonte, 2004, p. 5)

Esa idea de producción se observa en el aspecto interpretativo del signo, lo que conduce a otra coincidencia, la necesidad de una estructura ternaria del signo. A su vez, ambos consideran el aspecto limitado del lenguaje frente a lo Real (de Lacan), o la *realidad* (de Peirce), cuya falta es justamente la que "impulsa el proceso semiótico" (M.E. Bitonte, 2004, p. 5). Este aspecto limitado es lo que hace que el proceso no termine en el trayecto que va del objeto al interpretante, sino que éste impulse a su vez un nuevo proceso<sup>3</sup>. De esta forma, para Peirce un interpretante se convierte en un nuevo signo, de la misma manera que para Lacan un significante remite a otro significante, pues según su conocida definición, "el significante es lo que representa un sujeto para otro significante". Por otra parte, ambos asignan principal importancia al aspecto simbólico,

---

<sup>3</sup> La "semiosis infinita" de Peirce o la "deriva de la cadena significante" de Lacan

lo que es para Peirce la fase más acabada del proceso semiótico (lo simbólico, es decir la ley) resulta también para Lacan la única mediación posible entre el sujeto y la realidad. (M.E. Bitonte, 2004, p. 9)

Finalmente, el otro aspecto compartido es el carácter social del signo. Como explica Bitonte (2004), el carácter arbitrario del signo de Saussure lo hace eminentemente social, sin embargo, debido a "limitaciones ideológicas" del sistema, dicho aspecto no tuvo desarrollo teórico-metodológico, de modo que finalmente el signo sauseriano adquirió un carácter individual. En cambio, para Peirce "el sujeto es sujeto de la red semiótica: el signo ocupa el lugar del objeto ausente. Así, lo que recupera al sujeto en la semiótica de Peirce es el carácter social (público) de la significación" (M.E. Bitonte, p. 8). En términos de los elementos del signo de Peirce, "el interpretante es la instancia de Terceridad que concentra los hábitos interpretativos de una comunidad" (M.E. Bitonte, p. 11), lo que coincide con el análisis de Lacan, "lo que distingue el símbolo del signo es la función interhumana del símbolo"<sup>4</sup> (p. 8).

Además de estas características generales entre ambas teorías, algunos autores como, M.E. Bitonte, G. Pulice y L. Santaella (L. Santaella, n.d.) han explicado algunas correspondencias más directas entre los elementos de ambas tríadas, Real, Simbólico e Imaginario, de Lacan y Objeto, Representamen e Interpretante, de Peirce.

Por las similitudes mencionadas, la teoría de C.S. Peirce tiene para esta investigación la forma más apropiada para el estudio del signo audiovisual, pues entiende el signo de una forma similar al psicoanálisis lacaniano y a la audiovisión de Chion.

---

<sup>4</sup> Lacan, J. (1953). *Lo Simbólico, lo Imaginario y lo Real*

### 2.3.6 Peirce en Chion

A continuación se explicará cómo los conceptos propuestos por Chion pueden organizarse respondiendo al concepto triádico del signo de Peirce, lo que permitirá sustentar porqué un análisis del signo filmico exige la consideración del sonido.

Chion (1993) define la audiovisión al explicar que los medios audiovisuales no tienen un espectador, sino un “audioespectador”, pues aquellos “suscitan una actitud perceptiva específica” (p. 11), que es identificada en sus distintas formas en los conceptos elaborados por Chion, mencionados anteriormente. En esta definición Chion involucra dos elementos, el primero es la referencia al receptor, lo que permite analizar sus definiciones según el concepto tripartito de signo. En segundo lugar, se explica que la experiencia audiovisual es una percepción integrada acústico/visual. Así, no sería posible hablar del signo filmico sin considerarlo un signo audiovisual.

Chion (1993) describe el *contrato audiovisual*, como un proceso en el que las percepciones visual y sonora “se influyen mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas” (p. 20). Luego define el valor añadido como

el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer... que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve... (Chion, 1993, p. 16).

Y finalmente, explica la síncrexis, como la

soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional (Chion, 1993, p. 65).

Tanto la “influencia mutua”, como adjudicar a la imagen los aportes “expresivos e informativos” del sonido correspondiente, para “hacer creer” que el sonido se desprende de la imagen, como la “soldadura irresistible y espontánea”, son referencias a un proceso de interpretación, un tipo de lectura audiovisual. Esto



mismo ocurre cuando Chion (1993) caracteriza el valor añadido como “recíproco”, puesto que

la relación compleja entre imagen y sonido se debe a que ésta es el resultado de una “doble ida y vuelta”... porque “el sonido transformado por la imagen sobre la que influye re proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas (p. 31)

Esta “doble ida y vuelta” no ocurre tanto en el plano del producto audiovisual, en la materialidad del medio, como en el de la interpretación o más precisamente en el de la percepción interpretativa. Así, las acciones que Chion comenta, *transformación, influencia, re proyección, creer que el sonido proviene de la imagen*, son cambios de la percepción/interpretación del sonido producidos por la imagen y viceversa. A su vez, el proceso *de ida y vuelta* es el paso a una nueva etapa de interpretación. La explicación de Chion coincide con la característica iterativa del signo peirceano en el que el interpretante produce un nuevo signo. Este *nuevo signo* resultado de la interpretación del signo original es lo que Chion refiere como *transformación, influencia o re proyección*. El concepto de audiovisión refiere así a la característica *recíproca*, la “doble ida y vuelta” del proceso de semiosis audiovisual. A partir del producto audiovisual, como representamen de *aspectos* de la *realidad*, el objeto, se produce un interpretante, que opera en base a la interacción de las percepciones (contrato), que relaciona sonido e imagen para apreciar las cualidades expresivas o informativas del conjunto (valor añadido) e integra sonido e imagen como causa y efecto (síncresis). Éste es el carácter de la audiovisión, un proceso de semiosis en el que un nuevo signo se cristaliza en la interpretación a partir de una percepción audiovisual, una percepción interpretativa del producto audiovisual.

Considerar las distintas formas de la audiovisión como un proceso de semiosis, y con esto el producto audiovisual como representamen, permite comprender las distintas posibilidades para su diseño de sonido. Así se explica que el

sonido, como se mencionó anteriormente, deba ser verosímil, creíble, antes que verdadero, deba ser capaz de recrear una sensación compleja (no literal, expresiva) antes que producir una copia idéntica (reproducción) del evento sonoro que tendría lugar en la vida cotidiana por la acción del objeto que la imagen representa. En otros términos, el sonido de la representación audiovisual cinematográfica puede actuar como ícono, índice o símbolo. Corresponde al ícono, por ejemplo, un sonido de tráfico, pues representa al objeto por similitud, representa la idea o la sensación de sonido de tráfico. El sonido, en cambio, se comporta como índice cuando refiere, señala o relaciona, como un golpe tras una puerta o los sonidos de realimentación al actuar sobre dispositivos electrónicos. El sonido es un símbolo en el caso de las palabras, pero también cuando el sonido es producto de una convención del lenguaje del film. Finalmente, el sonido puede presentar simultáneamente dos o los tres aspectos, el *tipo de sonido de tráfico*, además de indicar una clase de acción o evento, muchos vehículos circulando en una ciudad, puede hacer referencia a una ciudad específica, a la densidad, a la distancia de los vehículos. Un sonido de pasos, el ícono, puede comportarse como un índice, *alguien camina*, un enemigo camina, pero al mismo tiempo pueden ser un símbolo de peligro.

Si bien los autores citados enfatizan la naturaleza icónica del signo fílmico, cabría preguntarse si, considerado en su materia audiovisual, este signo adquiere cualidades no tan determinadamente icónicas. Dicho de otro modo, decir que el signo fílmico es icónico no es lo mismo que decir que la carga icónica del cine está en la imagen. Según el concepto de verosimilitud, no se *copia* la realidad, sino que se representa de modo que *parezca* la realidad. Así, el sonido no necesariamente debe *reproducir* (un ícono), sino expresar “las sensaciones asociadas” a la causa que lo producen (un índice) y para hacerlo puede ser *no literal* (símbolo). En este contexto,

el sonido parece tener un margen más amplio, restricciones más laxas que la imagen. La fuerza icónica de la imagen cinematográfica permite que el sonido se despegue de ella, pueda girar a su alrededor de forma relativamente libre según sea su clase, poco para los diálogos, algo más para los ambientes, incidentales y efectos, y muy ampliamente para la música.

### 2.3.7 Semiosis Musical

El caso de la música en el cine es un caso particular. En primer lugar, la música en sí misma, aislada del evento visual, es un tipo de obra, capaz de ser estudiada, disfrutada o utilizada por sí misma. Esto no ocurre con el resto de los sonidos del film. La música tampoco necesita ajustarse a los criterios de verosimilitud, más o menos expresivos, del resto de los sonidos.

Tanto Claudia Gorbman como M. Chion plantean la posibilidad de combinar distintos temas musicales sobre una misma secuencia o escena. En forma límite, Gorbman (1987) pregunta si es posible que cualquier música acompañe un segmento de un film (p. 15), y responde afirmativamente. En estas experiencias, es tan importante el hecho de que una misma escena pueda ser musicalizada de forma distintas, con las que puede cambiar su sentido, como el hecho de la flexibilidad de la música, de su porosidad para adaptarse a la imagen, pues esto último lleva al debate de la significación musical: ¿la música refiere?, ¿la música significa? Para Nattiez la música presenta una doble semiosis, respondiendo a un “sistema referencial extrínseco y al juego de remisión entre las unidades intrínsecas” (Alonso, 2001, p. 23). Barthes, en cambio, niega la existencia de signo musicales, proponiendo en cambio el “campo de significación”, en el que las diversas partes “no son de por sí significantes, pero que forman un conjunto dotado de significado”

(Alonso, p. 30). En esta misma línea, Inberty propone que la música tiene sentido pero no significación, pues no es posible trasladar al lenguaje el significado musical. En cambio, sólo es posible dar a la música un sentido, que estará definido por los “significados conceptualizados y referenciales que no están más que en el lenguaje” de los individuos que la describen (Alonso, p. 35). La propuesta de campo de significación y la inclusión de un participante activo son integrados por Nattiez en una concepción semiótica basada en la teoría de Peirce en la siguiente definición:

Hay significación mientras que un objeto sea puesto en relación con un horizonte...El signo S remite a un objeto O por medio de una cadena infinita de interpretantes I. Estos interpretantes son los átomos de significación a través de los cuáles ejercemos nuestra relación simbólica con el mundo.... Nuestra capacidad de representar lo ausente, por medio de sustitutos concretos, verbales o mentales. (Alonso, 2001, p. 43)

Con esta forma de expresar la definición de Peirce y la aclaración final, Nattiez enfatiza “la relativización del significado basada en una contextualización, en una relación con otros elementos del sistema” (Alonso, 2001, p. 43). Esta concepción del signo, en la que un signo conduce a otro, se adapta al análisis desde un punto de vista textual, pues, como concluye Alonso:

son los mismos signos del texto los que generan otros signos (interpretantes), que quedarán vinculados al texto como una especie de constelación, formando su atmósfera significativa y autodeterminando sus referentes, a la vez que estos signos son liberados de una descodificación incondicionalmente externa (p. 54)

Como lo menciona Gorbman (1987), la música del film no responde sólo a códigos culturales, sino que refiere al film, de acuerdo a *códigos musicales cinemáticos* (Gorbman, p. 13). Así, afirma que el significado de la música del cine narrativo está subordinado al significado narrativo (Gorbman, p. 14). La autora puede ser tajante en estos términos pues considera que la música es no narrativa y no representacional (Gorbman, p. 12), lo que si bien puede ser debatible desde los

estudios musicales semiológicos, expresa la modificación de la música, de la significación musical, por el conjunto audiovisual.

Este es un nuevo tipo de significación que se agrega a los anteriores, pues, entre la semiosis introversiva musical y las referencias externas se introduce un nuevo espacio, el de una referencia diegética, el *horizonte* (en términos de Nattiez) establecido por el film. Para Gorbman, las relaciones entre música e imagen no se pueden plantear en términos de paralelismo y contrapunto, como históricamente se había hecho, sino como una “implicación mutua”, porque de otra manera se está asumiendo implícitamente que la música es autónoma en el film. Así, las explicaciones de Gorbman son una forma de utilización de los conceptos audiovisuales de Chion, aplicados a la música. Usando los términos de este trabajo y considerando los casos de una escena sin música y otra con música, Chion se refiere en general a un producto audiovisual y Gorbman a un producto musicovisual. Ambos investigadores analizan la interacción de la imagen fílmica con el sonido y llegan a conclusiones similares, Chion lo hace principalmente con el amplio abanico de sonidos que le dan cuerpo a la imagen y Gorbman lo hace específicamente con la música.

En este capítulo se revisó el concepto de audiovisión y otros relacionados, síncreisis, valor añadido y contrato audiovisual, para explicar la relación de influencia recíproca de sonido e imagen y con esto fundamentar la necesidad de la descripción de los objetos sonoros y su mezcla para el análisis audiovisual. También se explicó porqué el sonido literal, correspondiente a los aspectos físicos, explícitos, de la imagen no son obligatorios como requisito de representación audiovisual y cómo el uso de sonidos menos literales, o no literales, desplazan la representación hacia formas más expresivas, evocadoras o alegóricas. Se aclaró también que un sonido

literal también puede ser expresivo. Como complemento de la discusión entorno a lo literal y no literal, se explicó la preponderancia de lo verosímil sobre lo *realista* y la relación entre realismo físico y emocional. Luego se presentó una categorización de los códigos sonoros en cinco áreas: Diálogos, Incidentales, Ambientes, Efectos de Sonido y Música y se listaron diversas propiedades acústicas del sonido. Desde un punto de vista más general, se mencionó el concepto de *diseño de sonido* para identificar la suma de los aspectos conceptuales, físicos y técnicos del sonido, aplicable tanto a la producción como al análisis audiovisual. A partir de la teoría del signo de Peirce, se relacionaron las distintas instancias de la audiovisión (valor añadido, síncrexis, contrato audiovisual) como procesos de interpretación del producto audiovisual en tanto representación verosímil del mundo. Finalmente, se señaló la importancia de la narración para la interpretación musical audiovisual.

## CAPÍTULO 3

### ANÁLISIS

En este capítulo se analizan las películas seleccionadas de acuerdo a los tres ejes desarrollados en el capítulo anterior, atendiendo a características narrativas, conceptos psicoanalíticos y relaciones audiovisuales. El primer aspecto a considerar es la estructura doble, pues los personajes principales deben interactuar como tales. Para estudiar este aspecto se analizará el argumento de ambos films, pues los distintos eventos deben remitir claramente al tipo de circunstancias mencionadas, que determinan la caracterización del motivo del doble. En segundo lugar, se analizará el aspecto psicoanalítico, esto es, cómo se observa la relación entre la extimidad y el doble. Finalmente, se analizarán los aspectos audiovisuales del doble, relacionándolos con la extimidad, integrando así los tres aspectos.

#### 3.1 El Motivo del Doble en Gozu y TDK

Como se explicó anteriormente, el motivo del doble cumple con características muy definidas: el doble llega a la vida del protagonista, es claro quién asume cada rol en la historia y en general el doble tiene un efecto negativo sobre la vida del protagonista. Como aspectos particulares de este comportamiento, el doble engaña y es un perturbador de las relaciones, principalmente las amorosas, y en su papel común de expresión de una ambivalencia o contradicción, cuestiona al protagonista, por lo general explícitamente. Por último, *lo doble* no se circunscribe solamente al protagonista y su Doppelgänger, sino que es una estrategia que se

difunde al resto de la obra, donde el *motivo* del doble se expone con la *duplicidad*, y así el eje principal, la relación entre protagonista y doble, es apoyado por otros elementos duplicados, sean estos personajes, circunstancias o eventos.

### 3.1.1 La Aparición del Doble

El primer aspecto a considerar es el inicio de la relación. El doble, no existe *desde siempre*, no es parte de la historia del protagonista, sino que se hace presente en un determinado momento, comúnmente mostrado en el relato, que establece el inicio de la relación de dobles. Esta *existencia*, se entiende no sólo como una *aparición*, no es tanto un hacerse presente, como un hacerse visible. Un personaje deviene doble entrando en el campo de visibilidad del otro, cambiando su estatus dentro de ese campo, entendiendo a su vez este espacio no como un modo exclusivamente perceptivo, sino como una forma de mirada, de interpretación, que en un momento puede ver, hacer surgir, esto es, darle existencia, a una otredad, donde antes no la había.

Narrativamente, cada una de las películas seleccionadas, expone a su manera el cambio en la mirada del protagonista, su forma de organizar su visibilidad, que lo conduce desde la negación inicial a reconocer a su doble hasta quedar, hacia el final, literalmente enfrentados a él, asumiendo una nueva posición que se describe en función de aquel. Al terminar el film, el protagonista ha cambiado acercándose a su doble, evidenciando la mutua dependencia, la estructura de dobles que ambos conforman.

En TDK, este cambio se puede sintetizar con cuatro imágenes, la primera es la aparición del Guasón casi al comenzar la película (Figura 4, en página 74), en la que se lo muestra de espaldas a cámara, la segunda imagen pertenece a la escena del



interrogatorio (Figura 5) en la que hablan como iguales con Batman, la tercera es una de las últimas imágenes del film (Figura 6, en página 75), en la que a pesar de estar colgado de su pie y boca abajo, luego de la pelea con Batman, se lo muestra en la misma orientación que éste. Por último y cerca del final, se muestra la figura de Batman de espaldas (Figura 7, en página 75), huyendo en su *batpod* como un villano.



*Figura 4.* Presentación de El Guasón (00:01:19). A diferencia de Batman, el Guasón es su máscara



*Figura 5.* Interrogatorio (01:27:00). El Guasón explica lo que piensa de sí mismo y de Batman, éste lo escucha.



*Figura 6.* El Guasón colgando (02:18:00). Atrapado por segunda, aunque está colgando cabeza abajo, se lo ve cabeza arriba, en la misma orientación que Batman



*Figura 7.* Batman huye en el batpod. (02:29:00). Luego de matar a Dos Caras, Batman huye de la policía convertido en villano.

En *Gozu*, el cambio de mirada no sólo es explícito sino que es un largo proceso que ocupa gran parte de la película pues no es sólo un evento, sino que es una serie de acontecimientos que se inicia con la desaparición física del que comienza así a convertirse en doble del protagonista. La película pone en escena el inicio del cambio del modo de ver, con una desaparición que por una parte es inexplicable pues el desaparecido es un cadáver y por otra parte es siniestra, según se representa con el sonido y los personajes de la escena del restaurante y el estacionamiento. Luego, el *reconocimiento* del doble, se presenta con una

transformación completa del personaje, donde el personaje previamente hombre, pasa a ser visto como mujer, circunstancia también desarrollada en forma ominosa. De este modo el protagonista deja de *ver* a su *hermano*, quién desapareciendo, comienza a volverse otro, con quién aquel ya no puede identificarse. Así, Minami deja de ver a Ozaqui (Figura 8), luego lo ve de distintas formas, entre ellas el demonio Gozu (Figura 9), más tarde lo ve como mujer (Figura 10, en página 77) y finalmente como hombre y mujer (Figura 11, en página 77). Para Minami, Ozaqui pasa por una muerte y un renacimiento (Figura 37, en página 154).



*Figura 8.* Ozaqui ha desaparecido (00:23:27). Minami se cerciora que Ozaqui no está en el auto y lo busca en los alrededores.



*Figura 9.* El demonio Gozu (01:24:40). Minami recibe un sobre con un mensaje de Ozaqui.



*Figura 10.* Ozaqui mujer (01:31:00). Sorpresivamente aparece una mujer que dice ser Ozaqui



*Figura 11.* Minami, la mujer y Ozaqui (02:07:00). En el final de la película, Minami puede ver las dos formas de Ozaqui

Como es característico en muchas de estas historias, el doble es *creado* por el protagonista. En la *historia oficial* desarrollada en el cómic, Batman literalmente *crea* al Guasón arrojándolo al líquido que lo desfigura física y mentalmente, como se relata en la película de Tim Burton (Burton, 1989) o en el cómic *The Killing Joke* (A. Moore y B. Bolland, 2008). En TDK, en cambio, Nolan decide no mostrar la génesis del Guasón ni ligarla directamente a una acción física ejecutada por el protagonista. Sin embargo, el Guasón puede entrar en escena debido al camino iniciado por Batman. Como le explica su mayordomo Alfred:

- Bruce: “Atacándome no van a recuperar su dinero. Sabía que la mafia iba a pelear, pero esto es diferente, se pasaron de la raya”
- Alfred: “Usted se paso de la raya primero, los agobió y los golpeó hasta el punto de la desesperación y desesperados recurrieron a un hombre que no entienden” (Nolan, 2008)<sup>5</sup>

En Gozu, Minami fuerza la acción de Ozaqui prestándose a eliminarlo. La serie macabra de eventos y el cambio de Ozaqui comienza con el viaje que emprenden juntos, en el que Minami se debía *deshacer* de su *hermano*.

Como generalmente ocurre en las narraciones de dobles, el protagonista se niega a aceptar la existencia del doble, rechazando la relación. Así, en TDK, Batman no ve al Guasón como otra cosa que un criminal más. Por eso, B. Wayne le explica a Alfred que los criminales no son complicados<sup>6</sup>, aun a pesar de lo que ya ha hecho el Guasón: robar al banco en la primera secuencia de la película, asesinar al imitador<sup>7</sup>, a la jueza Surrillo y al Comisionado Loeb<sup>8</sup>, intentar asesinar a Dent y arrojar a Rachel por la ventana<sup>9</sup>. Sin embargo, amenazando a Batman, reclamándole que se despoje de su máscara y haciéndolo responsable de las muertes que ocurran en caso de no entregarse, el Guasón logra obligar a Batman a verlo de otra forma y a enfrentarlo. Esto establece definitivamente la relación, de modo que la acción de Batman ha creado al Guasón y éste luego lo enfrentará. Aunque Batman niegue ser como el Guasón en las dos escenas en las que se enfrentan, sus acciones reafirman su relación.

Es justamente la negación de la identidad lo que permite ver la equivalencia, la relación de Doppelgänger. El motivo del doble representa la falta de unidad del sujeto, producto de la resistencia a las leyes sociales y de sus aspectos reprimidos. Lo

---

<sup>5</sup> 00:53:50 (Nolan, 2008)

<sup>6</sup> 00:54:00 (Nolan, 2008)

<sup>7</sup> 00:42:00 (Nolan, 2008)

<sup>8</sup> 00:48:00 (Nolan, 2008)

<sup>9</sup> 00:52:00 (Nolan, 2008)



propio negado, que está en el exterior. Como se comentó al comienzo del apartado, la relación de Batman como doble se consolida en la relación entre el inicio de la película que muestra al Guasón como villano, la violencia de Batman en el interrogatorio, la imagen del Guasón luego de la pelea final, orientado en el mismo sentido que Batman aunque está colgado de los pies y finalmente la imagen de Batman huyendo luego de haber matado a Dos Caras, entrando oficialmente en la ilegalidad, como el Guasón.

Para Minami, la negación es la causa de la larga serie de eventos, personajes y situaciones siniestras que intervienen en la búsqueda de Ozaqui. El rechazo de Minami se observa tanto en su espanto al ver la violencia desatada por Ozaqui en las dos primeras secuencias, con la muerte del perrito y la amenaza a la conductora en la carretera, también se aprecia en la incomodidad que siente cuando Ozaqui le pide ver el resultado de su operación y cuando se acerca mientras Minami orina. La negación, se enfatiza en los cambios. La extrañeza por las acciones violentas de Ozaqui y la obediencia a la *familia*, se transforman en la búsqueda de su *hermano* y una rebeldía que culmina en la muerte del Jefe. De la incomodidad ante los comentarios sobre sus genitales pasa a la atracción por Ozaqui mujer y la realización del acto sexual.

Devenir Doppelgänger es pasar a integrar una estructura que no es posible dismantelar sin la eliminación de uno de los personajes. Batman no puede hacer más que responder al ataque del Guasón, pero sin dejar de ser Batman, pues de otro modo sería una batalla perdida, la muerte simbólica de Batman. Y de la misma manera, Minami no puede dejar que Ozaqui desaparezca. Minami debe enfrentarlo y para eso debe (re)encontrarlo. Con la aparición del doble el mundo se organiza de una forma diferente pues la mirada, que define ese mundo, pasa por la relación entre ambos. Tanto Batman como Minami salen al encuentro del doble, con el que finalmente se

enfrentarán. Y el *acercamiento* no elimina la diferencia sino que contribuye a enmarcarla. Los personajes no se transforman en su doble, pero sus acciones evidencian el nexo entre ambos, ejecutando acciones que en principio rechazan. Batman se esfuerza por explicar que no es igual al Guasón en la misma medida que Minami no deja de ver un Ozaqui hombre y un Ozaqui mujer simultáneamente. Así, lo que niegan no es su similitud, sino que el doble los conecta con aspectos rechazados de sí mismos.

### 3.1.2 El Doble Como Elemento Negativo

Invariablemente, el doble se convierte en un elemento negativo en la vida del protagonista. En TDK el primer enfrentamiento, desconocido aun para Batman, es la alianza entre el Guasón y la mafia. El primer enfrentamiento directo es la amenaza de matar a gente inocente si Batman no se entrega. Luego de este primer contacto, el Guasón inicia una larga serie de actos violentos que dañan directa o indirectamente a Batman: mata a la jueza Surrillo, al Comisionado Loeb<sup>10</sup>, intenta matar a Dent, arroja a Rachel por la ventana<sup>11</sup>, ataca la caravana que lleva detenido a Dent<sup>12</sup>, luego lo secuestra a él<sup>13</sup> y también a Rachel, en la escena del interrogatorio lleva a Batman al límite, provocándolo para que lo mate<sup>14</sup>, quema a Dent, mata a Rachel y esto último como parte de una trampa para secuestrar a Lau<sup>15</sup>. Más tarde, el Guasón transforma a Dent, su alter ego, en Dos Caras, un rival vengativo que pone en peligro todo el esfuerzo realizado por Batman y la fuerza policial para lograr el control de la ciudad

---

<sup>10</sup> (Nolan, 2008), 00:48:00

<sup>11</sup> (Nolan, 2008), 00:52:00

<sup>12</sup> (Nolan, 2008), 01:14:00

<sup>13</sup> (Nolan, 2008), 01:23:00

<sup>14</sup> (Nolan, 2008), 01:29:00

<sup>15</sup> (Nolan, 2008), 01:35:00 y 01:36:00

<sup>16</sup>. Lucius Fox, cuestiona a Batman por el sistema creado para atrapar al Guasón, diciéndole que renunciará si el dispositivo continua en funcionamiento<sup>17</sup>. Casi al final de la película, el Guasón hace explotar un hospital<sup>18</sup>, secuestra a un grupo en el edificio donde se esconde<sup>19</sup>, secuestra también los barcos de presos y civiles<sup>20</sup> colocando bombas en cada uno para provocar un asesinato múltiple con su *experimento social* y por último se enfrenta físicamente con Batman<sup>21</sup>. Como consecuencia de las acciones del Guasón, la transformación de Dent en asesino culmina con su muerte a manos de Batman<sup>22</sup>, que debe asumir como propios los asesinatos de Dent para defender su propósito.

La desaparición de Ozaqui produce una serie de problemas para Minami, ya sea por ser responsable por él ante el jefe yakuza o por la serie de hechos inexplicables o aterradores en que se ve involucrado tratando de encontrarlo. Prácticamente todo el segundo acto de la película<sup>23</sup> es una larga sucesión de personas, lugares, situaciones y eventos siniestros: un teléfono que suena tenebrosamente; un cliente en el restaurante que repite indefinidamente una misma frase; un camarero, aparentemente muerto tres años antes, atiende en el restaurante; un jefe yakuza de Nagoya acepta ayudar a Minami si responde bien a una pregunta pero, le explica, en caso de no responder correctamente tomará algo importante de él; la dueña de una licorería tiene las respuestas, a las preguntas que Minami va a hacerle, anotadas en un cartel pegado en la pared, antes que éste llegue; el dueño de un desarmadero de autos le pregunta numerosas veces de quién quiere deshacerse, en

---

<sup>16</sup> (Nolan, 2008), 01:47:00

<sup>17</sup> (Nolan, 2008), 01:56:00

<sup>18</sup> (Nolan, 2008), 01:52:00

<sup>19</sup> (Nolan, 2008), 01:59:00

<sup>20</sup> (Nolan, 2008), 02:03:00

<sup>21</sup> (Nolan, 2008), 02:09:00 a 02:13:00

<sup>22</sup> (Nolan, 2008), 02:19:00

<sup>23</sup> (Miike, 2003), 00:16:00 a 01:31:00



forma enigmática; la dueña del hotel donde pasa la noche Minami obliga su hermano a ser poseído por un demonio para tratar de averiguar dónde está Ozaqui; un empleado del desarmadero le muestra la piel colgada de varios yakuza, aplastadas como si fueran trajes limpios en una tintorería, listos para entregar, entre los que aparentemente está la piel de Ozaqui, que Minami reconoce por los tatuajes.

Varios de los eventos giran en torno al sexo y son igualmente ominosos ya sea por los personajes fuera de lo común, por su comportamiento inusual o por los hechos que provocan: en un sueño, un demonio denominado Gozu, de cuerpo humano, cabeza y manos de vaca, exuda leche por su boca y le entrega un sobre con un mensaje; tres travestis dueños del restaurante del pueblo de Nagoya se comportan en forma misteriosa a pesar de la aparente amabilidad con que atienden; la dueña del hotel, que tiene leche en sus pechos sin estar amamantando un niño, le ofrece de beber a Minami y es tanta la leche que produce, que la envasa en botellas, y junto con su hermano convierten esta actividad en una especie de ritual; una mujer, que se presenta diciendo ser Ozaqui, por las noches produce sonidos vocales en su vagina, entre los que se distingue la palabra "amore"; con esta mujer Minami tiene una relación sexual que se transforma en un aparente intento de castración y termina con el *nacimiento* de Ozaqui, *dado a luz* por ella.

Sin embargo, en ambas películas la secuencia de infortunios que enfrenta el protagonista lo acercan a su doble, el protagonista realiza actos aparentemente en contra de su voluntad y de su personalidad. Sin dejar de ser dobles, sin convertirse en el otro, pues esto no es posible a menos que uno desaparezca, sus acciones, adscribibles sin dudas al doble, van haciendo evidente aspectos ocultos o rechazados por el protagonista, lo que refuerza la relación entre ambos y finalmente, la

identificación de lo propio con lo externo.

Partiendo de una estructura creada por la aparición del doble, en un caso la aceptación del Guasón como adversario, y en el otro la desaparición de Ozaqui, tanto en Batman como en Minami se produce un desplazamiento hacia ese otro. Batman queda a un paso de matar al Guasón y luego mata a Dos Caras. Minami comienza a reconocer a Ozaqui, aunque todavía con forma de mujer. Deja de verlo como la serie de eventos siniestros y comienza a verlo como alguien diferente. Finalmente, Batman pasa a ser odiado por la ciudad que lo idolatraba y a ser perseguido por la policía que lo consideraba un aliado, ocupando el mismo espacio social que el Guasón, que logra así, como doble, que Batman haga lo que hace él. Batman pasa a ser oficialmente el caballero oscuro que realmente quiere ser. Por su parte, Minami finalmente *encuentra* a Ozaqui en la mujer, o más propiamente, Ozaqui sale al encuentro de Minami interrumpiendo la imposible relación entre Minami y la mujer. Como sea que se lea el aspecto fantástico de la narración, ya sea que en cada mujer Minami siempre seguirá viendo a Ozaqui o que éste a logrado que Minami lo acepte aunque también siga viendo a una mujer, Minami ha realizado el deseo del Doppelgänger.

### 3.1.3 El Doble Como Perturbador del Amor

Una de las características más importantes es la presencia del doble como un *perturbador del amor*. En TDK, el Guasón impide la relación con Rachel, forzándolo a continuar su papel de justiciero. Así, cuando cree poder establecer su relación con Rachel<sup>24</sup>, explicándole que dejará de ser Batman, su doble se interpone arrojándola por la ventana<sup>25</sup>, luego, en lo que es prácticamente una repetición de la escena

---

<sup>24</sup> (Nolan, 2008), 00:45:00

<sup>25</sup> (Nolan, 2008), 00:52:00

anterior, le explica a Rachel porqué se acerca el fin de Batman<sup>26</sup>, sin embargo, se ve obligado nuevamente a continuar como tal<sup>27</sup> para atrapar al Guasón durante la escena del traslado de Dent<sup>28</sup>. Con éste a salvo y el Guasón encerrado, Batman quedaría libre para estar por fin con Rachel, sin embargo, el Guasón ha hecho secuestrarla junto con Dent, lo que *obliga* a Batman a continuar actuando como tal. Finalmente, luego del interrogatorio, el Guasón mata a Rachel<sup>29</sup>, lo que verifica la destrucción de la relación amorosa.

En Gozu, Ozaqui insinúa su acercamiento a la experiencia sexual de Minami con su referencia a la operación y más tarde con el acercamiento inoportuno en la carretera. Los momentos incómodos con referencias sexuales continúan con los dueños del restaurante, la dueña del hotel, el demonio del sueño y los sonidos en la vagina de la mujer. La situación llega al límite cuando Ozaqui irrumpe durante la relación amorosa, emergiendo inesperadamente para interrumpir la consumación sexual. Así, la secuencia escenifica literalmente el encuentro con el doble, como lo explica Dolar (2003),

el doble es “un perturbador del amor”: típicamente aparece en el momento en que uno está apunto de tocar o besar a la mujer de sus sueños, cuando el sujeto se acerca a la realización de sus deseos, cuando está por lograr su completo placer, la consumación de la relación sexual”... a pesar de eso prefiero al doble, porque “sólo el alter ego puede ofrecer el verdadero goce que no estoy dispuesto a perder a cambio de placer<sup>30</sup> (p. 71).

Los momentos de mayor cercanía, los intentos mencionados en TDK, el encuentro sexual en Gozu, hacen aparecer al doble, pues el objeto de deseo no es más que una imagen para el objeto *a*, la causa del deseo, el producto de la distorsión

---

<sup>26</sup> (Nolan, 2008), 1h:08:00

<sup>27</sup> (Nolan, 2008), 01:12:00

<sup>28</sup> (Nolan, 2008), 01:22:00

<sup>29</sup> (Nolan, 2008), 01:35:00

<sup>30</sup> Cabe aclarar que el autor lo llama alter-ego por estar el doble inicialmente en el eje imaginario, el doble no tiene el sentido positivo del alter-ego. Por otra parte, si bien el alter ego podría convertirse en doble no parece que pueda ocurrir a la inversa.

de la mirada provocada por el deseo. La importancia del efecto negativo sobre la relación amorosa es que permite ver la relación entre el doble y la experiencia de la extimidad, así como la característica siniestra de ésta. En primer lugar, el extremo de cercanía con el objeto, la posibilidad de asirlo en toda su dimensión y llegar a una compleción ideal, establece el nexo entre el interior y el exterior, donde se encuentra dicho objeto. Esto describe la vivencia de la éxtimo: encontrar en el mundo externo el objeto más íntimo. A su vez, la coincidencia de esos dos espacios, la eliminación de la frontera entre sujeto y objeto es una situación que "se torna amenazante, provocando horror y angustia" (Dolar, 2003, p. 64). En segundo lugar, en este momento, en el límite de la cercanía y la completud ideal, el objeto de deseo desaparece, dejando al sujeto ante su propia imagen, su doble. Es el instante donde falta la falta, "el punto donde el narcisismo se vuelve insoportable" (Dolar, p. 64) y comienza la angustia. Así, la relación entre dobles y lo siniestro de la experiencia, con la angustia que provoca, muestran la experiencia de la extimidad.

#### 3.1.4 El Engaño

Otra de las particularidades de la influencia negativa del doble en la vida del protagonista es el engaño. El Guasón engaña a Batman para poder llevarse a Lau, más tarde le miente sobre la ubicación de ambos secuestrados, también le miente dándole a entender que el *experimento social* de los barcos se resolverá entre los pasajeros y junto con esto, como doble engaño, él no está solo en este nuevo intento de provocar caos en la ciudad pues ha convencido a Dent, ahora Dos Caras, que debe vengarse de los responsables de su sufrimiento, de modo que para el Guasón, ser vencido físicamente no significa haber perdido la batalla. Todos los engaños del Guasón atacan sistemáticamente los planes de Batman: llevarse a Lau hecha por

tierra el ataque a la mafia, en el interrogatorio le da las direcciones incorrectas, Rachel muere, y el detonador escondido hubiera vuelto inútil toda la vigilancia sobre Ciudad Gótica.

En Gozu, Ozaqui le miente a Minami con su falsa muerte y desaparición, lo que podría poner en peligro su vida cuando le explica a su jefe<sup>31</sup> porqué no cumplió la orden que se le dio. Luego, como mujer, lo engaña diciéndole que quiere *saludar* al jefe yakuza, cuando anteriormente le había dicho que quería que el jefe yakuza se retirara y que estaba dispuesto a matarlo<sup>32</sup>. Además, Minami es engañado por varios de los personajes en los que se multiplica Ozaqui. El hombre con la mitad de la cabeza blanca (Nose), le dice que su color es así de nacimiento<sup>33</sup>, aunque en esa misma escena se deja entrever que no es así y se hace evidente dos escenas después. Luego, Nose junto con su jefe le hacen trampa con el tiempo que tiene disponible para dar la respuesta a la adivinanza que le imponen como condición para ayudarlo<sup>34</sup>. Finalmente, la dueña del hotel le miente diciéndole que puede invocar un espíritu para que le diga dónde está Ozaqui<sup>35</sup>.

En ambas películas los engaños son parte de la estrategia del doble para acercar al protagonista hacia sí. En TDK cada engaño obliga a Batman a seguir como tal, reforzando su relación de dobles, realizando acciones cada vez más cercanas al doble que a sí mismo, como la vigilancia de todos los habitantes de la ciudad y el asesinato de Dos Caras. El final de la película deja a Batman en el mismo espacio social que el Guasón. En Gozu, de forma más explícita, los engaños de Ozaqui, comenzando por su desaparición, obligan a Minami a buscarlo, a verlo de otra forma, a reencontrarlo y finalmente a matar al jefe yakuza, como era el deseo de Ozaqui.

---

<sup>31</sup> (Miike, 2003), 01:45:00

<sup>32</sup> (Miike, 2003), 00:08:00

<sup>33</sup> (Miike, 2003), 00:30:00

<sup>34</sup> (Miike, 2003), 00:36:00

<sup>35</sup> (Miike, 2003), 01:05:00

### 3.1.5 El Cuestionamiento

El doble siempre es el personaje consciente de la relación entre ambos, y por eso, quién hace planteos al protagonista y cuestiona sus acciones y motivos. Dos escenas importantes de TDK tratan el cuestionamiento. La escena del interrogatorio y la escena de la pelea final. En la primera, el Guasón lo confronta haciéndole ver que Batman está más cerca de él que del resto de los habitantes *civilizados* de la ciudad. El Guasón no se considera a sí mismo un monstruo, sino un hombre que ha superado los códigos morales.

Batman: Me buscabas. Aquí estoy.

Joker: Quería ver lo que harías. Y no me decepcionaste. Dejaste que cinco personas murieran. Después dejaste que Dent tomara tu lugar. Aun para un tipo como yo, eso es muy cruel.

Batman: ¿Dónde está Dent?

Joker: Esos tontos de la mafia quieren que te vayas para que las cosas sean como antes. Pero yo sé la verdad. No hay vuelta atrás. Cambiaste las cosas para siempre.

Batman: Entonces ¿por qué quieres matarme?

Joker: Yo no quiero matarte. ¿Qué haría yo sin ti? Volver a estafar mafiosos? No, no, no, no, ... Tu me completas.

Batman: Eres basura que mata por dinero.

Joker: No hables como uno de ellos. No lo eres, aun aunque te gustaría serlo. Para ellos, eres sólo un bicho raro ... como yo. Ellos te necesitan ahora ... pero cuando ya no... ellos te echarán como a un leproso. Mira, su moral, su código... es una broma de mal gusto, que tiran a la primera señal de problemas. Son tan buenos como el mundo les permite ser. Te voy a mostrar. Cuando la suerte está echada, estas... personas civilizadas... se comerán los unos a los otros. Mira, yo no soy un monstruo, solamente estoy adelantado.

El Guasón insta explícitamente a Batman a comprenderlo y a aceptarse. Aun a esta altura de la historia Batman continúa sin entender al Guasón. Primero le pregunta porqué lo quiere matar y ante la respuesta del Guasón, le espeta que él sólo mata por dinero, cuando queda claro que no es así. Batman no puede comprenderlo, como lo hace explícito Alfred, al explicarle que es él quien no entiende al Guasón<sup>36</sup>. Batman sólo puede explicarse al Guasón desde su propia mirada y desde ahí, el

---

<sup>36</sup> Alfred: <sup>36</sup>. "With respect Master Wayne, perhaps this is a man that you don't fully understand" (Nolan, 2008), 00:54:11

Guasón no está a su alcance. El Guasón, sin reglas que Batman entienda, sin control, representa lo Real. La batalla de Batman es el enfrentamiento con lo Real porque él sí tiene reglas. Sin embargo, el Guasón también tiene una regla<sup>37</sup>, que consiste en no imponerse reglas a sí mismo. Así, la única regla que reconoce es la suya. De la misma manera, Batman sólo acepta sus reglas autoimpuestas, de modo que no mata porque él mismo no se lo permite, no porque respete una ley, por eso puede violar la vida privada de los ciudadanos o secuestrar a una persona en un país extranjero. La diferencia, además de algunas consecuencias morales, es que Batman *crea* aceptar las reglas sociales y leyes que viola pretendiendo defenderlas. Como siempre, es el doble el que puede ver y explicar esto, de la misma manera que el protagonista siempre lo negará.

El diálogo de la escena del enfrentamiento final es una continuación de la escena del interrogatorio.

Batman: ¿Qué estabas tratando de probar? ¿Que en el fondo, todo el mundo es tan desagradable como tú? Estás solo.

El Joker: Uhh, tu... Simplemente no podías dejarme ir, ¿no? Esto es lo que sucede cuando una fuerza imparable se topa con un objeto inamovible.

Realmente eres incorruptible, ¿no es así? ¿Eh? Tú no me matarás por algún equivocado sentido moralista... y yo no te mataré porque eres demasiado divertido. Creo que tú y yo estamos destinados a hacer esto para siempre.

Batman: ¡Estarás en una celda acolchada para siempre!

El Joker: Tal vez podríamos compartir una. Ya sabes, se van a estar duplicando a la velocidad que los habitantes de esta ciudad están volviéndose locos.

Batman: Esta ciudad acaba de demostrarte que está llena de gente dispuesta a creer en el bien.

.....

El Joker: ... No. Necesitas un as en la manga. El mío es Harvey.

Batman: (horrorizado) ¿Qué has hecho?

Joker: Tomé al "Caballero Blanco" de Ciudad Gótica, y lo bajé a nuestro nivel. No fue difícil. Mira, la locura, como tú sabes, es como la gravedad: todo lo que necesita es un empujoncito!<sup>38</sup>

El Guasón le explica a Batman que juntos se completan, que la moral que la

<sup>37</sup> Guasón: "The only sensible way to live in this world is without rules" (Nolan, 2008)

<sup>38</sup> (Nolan, 2008), 01:12:32 a 02:15:08

sociedad defiende es relativa y que cualquiera puede ser empujado fácilmente a la locura. Todas estas sentencias son rebatidas por Batman explícitamente, pues se contraponen a sus principios<sup>39</sup>. Sin embargo, la escena del interrogatorio se convierte en una escena de tortura explícita, con amenaza de muerte incluida y el epílogo de la escena de la lucha cuerpo a cuerpo muestra al Guasón, que ha quedado boca abajo, como si no lo estuviera. Luego de esta escena, efectivamente Batman matará a Dos Caras (Figura 12). Las imágenes afirman las explicaciones del Guasón antes que los negaciones con que Batman se defiende.



*Figura 12.* Dos Caras muerto. Batman ha matado a Dent/Dos Caras y deberá huir como un villano

En Gozu, el cuestionamiento es explícito y a la vez se presenta en dos niveles. Por una parte la insubordinación ante la autoridad, a la que ambos deben responder como parte de la *familia* yakuza y por otra, el cuestionamiento de los sentimientos hacia Minami. Antes de la desaparición de Ozaqui, éste le pregunta si confiaría en él y lo apoyaría en contra del jefe yakuza<sup>40</sup>, obligando a Minami a tomar una posición contraria a su *familia*, confrontando lo que desearía hacer por la deuda que tiene con Ozaqui, con lo que debe hacer como integrante del grupo yakuza. Por

<sup>39</sup> Batman: "You're garbage who kills for money", "You're alone", "You'll be in a padded cell forever!", etc, (Nolan, 2008)

<sup>40</sup> Ozaqui: "¿depositarás tu confianza en mí y seguirás conmigo hasta el final? (Miike, 2003)



otra parte, la serie de situaciones que vive Minami, ya sea por las cualidades de los personajes como por lo extraño de las situaciones que debe enfrentar, son un continuo cuestionamiento a su realidad, particularmente en las escenas con referencias sexuales: los travestis que atienden el restaurante, la dueña del hotel, el demonio de cabeza de vaca, la reaparición de Ozaqui en forma de mujer, los sonidos de la vagina de la mujer, y el enfrentamiento durante la relación sexual. También se observa el cuestionamiento en las escenas que tienen referencias explícitas a Ozaqui, por ejemplo, el yakuza de Nagoya que le advierte que se quedará con algo extremadamente importante para Minami y le pregunta si, para él, el dinero es lo más importante. Más tarde, el dueño de desarmadero de autos le pregunta de quién quiere deshacerse.

Ambas películas son explícitas en la forma en que el protagonista es cuestionado por su doble, ya sean los diálogos del Guasón, como las preguntas y las experiencias extraordinarias que vive Minami. En ambas películas el cuestionamiento es rechazado por el protagonista, en las respuestas de Batman o en la desaparición de Ozaqui. Al mismo tiempo, tanto en Gozu como en TDK, las acciones de los protagonistas validan los planteos que el Doppelgänger le hace. Al final de la película, Minami mata a su jefe y es capaz de volver a ver a Ozaqui, realizando así el deseo de su doble. A su vez, Batman mata a Dos Caras y queda fuera de la ley, dando la razón al Guasón pues Dos Caras, el *as en la manga* del Guasón, no es un reemplazo humano de su detonador, ni un *heredero* de los planes de aquel, para lograr sembrar el caos en caso que el Guasón fallara. Dos Caras es el *as en la manga* porque pone en marcha nuevamente el fallido experimento social, trasladándolo al terreno individual entre Dos Caras y Batman, un batalla que éste pierde.

### 3.1.6 Los Roles del Protagonista y del Doble

En ambas películas siempre está claro quién es el protagonista y quién es el doble. Batman es inicialmente presentado como héroe, es respetado por la policía, decide, organiza, pelea simultáneamente con un grupo de mafiosos, con Scarecrow y con sus imitadores, secuestra a Lau en un país extranjero y esta violación de la ley internacional es festejada por las autoridades. Luego atrapa al Guasón, tendiéndole una trampa, más tarde descubre su ubicación y también la trampa del grupo secuestrado planeada por el Guasón y finalmente lo vence en la pelea cuerpo a cuerpo, lo que junto con la muerte de Dos Caras desarma los planes del Guasón. Aunque el final de la película es una apología de Batman como un *caballero oscuro*<sup>41</sup>, que no se reconoce positivamente, no deja de ser presentado como un héroe, mediante el aparente sacrificio que realiza asumiendo las muertes provocadas por el Guasón y avanzando hacia la luz, aunque se lo muestre de espaldas, huyendo.

En Gozu, Minami es indiscutiblemente el protagonista. El conflicto, matar o no a Ozaqui, se le plantea a él y es él quien emprende la búsqueda para regresar como una especie de héroe, enfrentando al jefe yakuza. Por otra parte, Ozaqui desaparece tres cuartas partes de la película, si no se considera como Ozaqui a la mujer, y la mitad, en caso de considerar a la joven como Ozaqui. La historia se centra en los obstáculos que enfrenta Minami en su viaje. En la estructura que componen protagonista y doble, cada uno se define en función del otro, los protagonistas pueden ser tales en la medida que sus dobles asuman su rol. El Guasón, como doble, está fuera de las reglas sociales en general<sup>42</sup> y en particular su búsqueda

---

<sup>41</sup> Batman: "I'm not a hero, no like Dent", (Nolan, 2008), 02:22:07

<sup>42</sup> Guasón: "The only sensible way to live is without rules" (Nolan, 2008), 01:29:18

es el caos<sup>43</sup>. Por su parte, Ozaqui es presentado como un personaje desquiciado o cruel, como lo muestran las dos primeras secuencias.

En las dos películas es fácil identificar a quién se le presentan los problemas, quién trata de superarlos y siguiendo los lineamientos del modelo de narración más común, quién ha cambiado al final de la historia. Batman es presentado como un héroe pues somete a un enemigo de la sociedad y finalmente se sacrifica asumiendo asesinatos ajenos. En Gozu es más fácil ver al protagonista, pues el doble desaparece gran parte del film y Minami vive una serie de situaciones que debe superar hasta el enfrentamiento con Ozaqui, su doble.

### 3.1.7 Duplicidad

Como en todas las narraciones de dobles, no sólo está duplicado el protagonista, sino que lo doble se extiende a situaciones, a otros personajes, objetos y acciones. Aunque los dobles son el elemento más importante, son uno de los aspectos de la *duplicidad* del motivo. El doble representa la dualidad, la otredad y las obras que abordan el motivo del doble muestran diversos elementos duplicados o multiplicados para reforzar esa representación.

En Batman, hay diversos tipos de duplicaciones. Por una parte, la multiplicación de personajes idénticos. Al inicio de la película, con los cómplices del Guasón, usando todos la misma máscara. En forma paralela y casi inmediatamente, en la tercera secuencia, se presentan los dobles de Batman. Además de la multiplicación, se presenta a Dent (Figura 13, en página 93) como un segundo alter ego de Wayne. Al mismo tiempo, Dent es Dos Caras, lo que además implica que la doble función de alter ego y rival de Batman. Dent, con quién se identifica Batman,

---

<sup>43</sup> Guasón: "I'm an agent of chaos" (Nolan, 2008), 01:50:36

se convertirá en Dos Caras, indicando el camino que seguirá también aquel.



*Figura 13.* Duplicidad. Dent es a la vez Dos Caras y antes del accidente era un alter ego de Wayne

Respecto de los hechos, el Guasón secuestra dos personas y más tarde dos barcos para realizar su experimento. Intercambia direcciones de la ubicación de Rachel y Dent, así como intercambia secuestrados con cómplices en el edificio donde peleará contra Batman. Bruce Wayne le dice dos veces a Rachel que dejará de ser Batman. El Guasón y Batman se enfrentan dos veces. El Guasón destruye las dos personas que son importantes para Batman, repitiendo el doble asesinato de los padres de Wayne, suceso originario de Batman.

En Gozu, la duplicidad es un elemento que se presenta en varias formas. Respecto de los hechos, un cliente de un restaurante repite indefinidamente una frase. La dueña de una licorería da sus respuestas leyendo un texto que tiene en la pared, las mismas palabras se escuchan, luego se ven y finalmente son repetidas a dúo con Minami. El dueño del desarmadero de autos le pregunta numerosas veces de quién quiere deshacerse y el jefe yakuza tiene dos relaciones sexuales. A Minami le hacen numerosas preguntas durante el film: el jefe de ambos, Ozaqui, el jefe yakuza de Nagoya, los camareros, la dueña del hotel, el jefe del desarmadero de autos. Hay dos muertes aparentes, la de Ozaqui en la carretera y la de la mujer, envejecida, que ha

dado a luz. Respecto de las personas, el aspecto más importante es que Ozaqui tiene dos formas, hombre y mujer. Además, hay tres dueños del restaurante del pueblo. Respecto de los objetos, se muestran múltiples restos de los yakuza aplastados como si fueran trajes limpios, listos para entregar, en una tintorería. Otro elemento doble es la ambivalencia, observada en los dos aspectos del rostro de Nose, los tres travestis, la propuesta de Nose de quedarse a dormir en la habitación de Minami y la dueña norteamericana de la licorería japonesa.

Las películas muestran numerosos ejemplos de duplicaciones y multiplicaciones, relacionadas particularmente con el protagonista y su Doppelgänger. Desde los dobles de Batman y el Guasón, los engaños de éste, los enfrentamientos entre ambos hasta las repeticiones de frases o las diversas referencias a comportamientos sexuales inusuales. La diversidad de elementos repetidos contribuye a reforzar el tratamiento del motivo y finalmente, la duplicidad así planteada refiere a la relación de dobles entre los protagonistas.

Para concluir con el aspecto narrativo se señalan a continuación algunas coincidencias notables de ambas películas, a pesar de las diferencias que existen entre ellas en cuanto al origen, antecedentes, género y público al que van dirigidas. Estas coincidencias no forman parte del motivo del doble y justamente es lo que las hace interesantes, pues refuerzan la relación entre ambos films como tratamiento del motivo.

En primer lugar, ambas películas comienzan con el doble, cuando en general las narraciones comienzan con el protagonista, mostrando su mundo, para pasar aunque sea rápidamente, a la presentación del doble. Esta forma de introducción del doble destaca su importancia, pues, establecida la relación, la organización del mundo del protagonista y su forma de verlo, resulta de la interacción con su

Doppelgänger. En segundo lugar, uno de los personajes tiene a su vez un áter ego. Dent es el áter ego de Batman y la mujer el de Ozaqui. En tercer lugar, en ambos films se representa la muerte de la mujer relacionada con el protagonista<sup>44</sup>, lo que no es un elemento obligatorio. Tanto en TDK como en Gozu, siendo protagonista y doble personajes independientes, el lazo entre ambos, el doble como deseos ocultos o negaciones del protagonista, se va haciendo evidente hacia el final del film. Batman termina realizando actos de los que reniega, quedando con esto más cerca del doble que de su ideal de justicia. Minami mata al Jefe y puede volver a ver a Ozaqui, aunque sea de una forma ambigua, justamente, porque la relación de dobles no desaparece, pues la correspondencia de acciones explicita al doble como lo negado del protagonista. Así, de igual forma en ambos films, el aspecto oculto del protagonista se hace evidente hacia el final, mediante la realización de actos propios del doble.

Finalmente, en ninguna de las películas mueren los integrantes de las parejas de dobles, Batman/Guasón ni Minami/Ozaqui, nadie pierde la vida, de modo que la relación de dobles continúa, lo que en general no ocurre pues estas narraciones generalmente exponen la resistencia del protagonista contra el doble, y con esto, la representación del rechazo de lo otro propio. Con la eliminación del doble o eventualmente la muerte del protagonista, que concluirá por lo tanto con la muerte del doble, se representa la batalla contra lo negado para restituir la *normalidad*. En cambio en TDK, después de las frases de Batman replicándole al Guasón<sup>45 46</sup>, quedan frente a frente, como iguales. La inversión de la orientación del Guasón corresponde al cambio de Batman, que matará a Dos Caras y a continuación huirá de

---

<sup>44</sup> En Gozu, al final de la escena la mujer aparentemente a muerto, de modo que se representa su muerte, aunque sea falsa

<sup>45</sup> Batman: "You'll be in a padded cell forever" (Nolan, 2008)

<sup>46</sup> Batman: "This city just showed you that it's full of people ready to believe in good" (Nolan, 2008)

la policía, negando su estatus de héroe. Ante Gordon, Batman asume el peso de la cita de Dent acerca de héroes y villanos<sup>47</sup>, pero también está aceptando la explicación del Guasón sobre sus diferencias mutuas respecto del resto<sup>48</sup>, policías, mafia y ciudadanos comunes. Sin dejar de ser un *Caballero*, Batman encuentra en su interior lo que es propio del Guasón. A su vez, en Gozu, Minami quebranta su lealtad a la familia matando al jefe y se ubica a un lado de ambos Ozaquis, logrando ver la ambigüedad de su *hermano*, desde su propia mirada. Lo ve y al mismo tiempo lo ve en su otredad. Minami se reconoce en Ozaqui y a la vez se ve distinto. Así, estos films utilizan el motivo del doble para mostrar el cambio de mirada del protagonista y proponer la imposibilidad de regresar a un estado anterior, de volver a tener la misma mirada de sí mismo y por lo tanto del mundo.

En este recorrido se han revisado las características narrativas de ambos films que evidencian una típica relación de dobles entre sus protagonistas. Tanto Gozu, como TDK incluyen la mayoría de los aspectos que debe incluir el motivo. Ozaqui desaparece arrastrando a Minami por un camino de situaciones siniestras, lo cuestiona, lo engaña y finalmente hace su irrupción violenta al momento de la relación amorosa. Minami, como protagonista, debe enfrentar todas las pruebas que el doble le impone. A su vez, el Guasón aparece en Ciudad Gótica trastocando los planes de Batman en general y en particular destruyendo su relación amorosa de forma extrema. Como doble, también lo engaña y lo cuestiona. Por último, en ambas películas hay ejemplos de duplicación de situaciones, personajes y hechos.

Por otra parte, TDK y Gozu muestran varias similitudes que si bien no son requisitos del motivo, contribuyen a reforzarlo y a relacionar con más elementos ambas películas, como la importancia de la mirada del protagonista y la realización

---

<sup>47</sup> Batman: "You either die a hero or live long enough to see yourself become the villain" (Nolan, 2008)

<sup>48</sup> Guasón: "To them, you're just a freak...like me"(Nolan, 2008)

de acciones propias del doble a manos del protagonista. Finalmente, se comentó la importancia de la intervención negativa del doble en la relación amorosa, como elemento clave que conecta y permite ver la relación entre lo siniestro, el doble y la extimidad.

### 3.2 Extimidad del Doble

Como explica Miller (2010), la extimidad es el único concepto que permite conjugar dos grandes principios del psicoanálisis lacaniano: “el deseo es el deseo del Otro” y “el objeto *a* es causa del deseo” (p. 447). Así, para explicar que en lo más interior se encuentra lo ajeno, se refiere a este mundo exterior como lugar de lo más íntimo, de modo que parte del espacio de la subjetividad, esa parte *otra* del sujeto, está afuera, localizada en un sujeto-otro en el que el protagonista encuentra su goce. Por esto el doble distinto, es capaz de representar la extimidad: es el Otro del goce del protagonista, lo vuelve objeto, es siniestro, inexplicable y sus acciones son de cierta forma emuladas por el protagonista. A continuación se explicarán los elementos cinematográficos de Gozu y TDK que representan las características psicoanalíticas de la extimidad, lo que permitirá comprender porqué el doble cinematográfico es capaz de representarla.

#### 3.2.1 El Doble Como Otro

Como lo explica Piatigorski, el *otro* no es cualquiera que no sea el sujeto de referencia, el protagonista. Ese *otro* es un "tercero", aquello en lo que es imposible convertirse para el protagonista, y a la inversa, aquello que no puede transformarse en el protagonista. El otro es así el depositario y la expresión de una negación. El otro no es, simplemente el enemigo, sino el que asume la posición de la negación en función de la que se define la identidad y su propio conflicto, pues "la otredad no es



más que la proyección de la propia otredad sobre el lienzo de otra persona"

(Richardson, 2010, p. 14).

En TDK la mafia no es el otro de Batman, ese "tercero" en el que no podría convertirse, porque es parte de ese tercero, participando, contribuyendo y protegiendo el mismo sistema político, económico y social, que asigna reglas comunes a las contrapartes, haciéndolos seguir las mismas leyes del mercado, en el caso de Batman obteniendo recursos por medio de Industrias Wayne. Ambas partes se comportan de forma similar en su desenvolvimiento social, como se ve en diversas situaciones, coinciden en conductas morales y hasta se pueden unir para hacer frente a un enemigo común. Batman y la mafia se entienden porque obtienen su dinero comerciando y viviendo de forma similar. Es posible observar la similitud entre la mafia y el mundo de los negocios en su accionar corporativo, por ejemplo, cuando los jefes se reúnen para plantear estrategias como si fueran miembros de una asociación *legal* de comerciantes (Figuras 14 y 15, en página 100). Se observa también que la mafia tiene asesores internacionales de negocios que cuidan sus inversiones, de la misma forma que lo hace cualquier otra empresa. Es precisamente uno de estos asesores quién está en condiciones de prestar servicios simultáneamente tanto a las Industrias Wayne como a la mafia. Si bien en la película este hecho puede tener una función de economía narrativa, lo importante es que es que plantea una situación creíble. Los miembros de la mafia se reúnen en restaurantes, administran grandes negocios, hacen demostración de su riqueza por medio de su vestimenta y otros bienes lujosos. El sistema comercial de la mafia, aun con los comportamientos antisociales que los caracteriza, tiene muchos puntos en común con el legal, busca desarrollar un negocio que proporcione la máxima rentabilidad, funciona en base a acuerdos entre los interesados, compite e intenta eliminar la competencia. El mismo

jefe mafioso al que Batman le rompe la pierna se alía con la policía para traicionar al Guasón, quién se ha convertido en un enemigo común.

Esto es lo que subyace al reclamo de Alfred cuando, refiriéndose a las consecuencias de sus acciones sobre la mafia de la ciudad, le recrimina a Wayne/Batman que él mismo los llevó al límite<sup>49</sup>. Alfred hace explícito los aspectos de un acuerdo tácito establecido entre la ley y la mafia, según el cual Batman no debería haberse "pasado de la raya" porque es parte de un *juego* que tiene reglas definidas, porque *juega* desde el mismo lugar que sus contrarios, un lugar desde el que hay cosas que no se debe hacer. De modo que Batman defiende un sistema que legal o ilegalmente, por acción o por omisión, pacta con la mafia, contribuyendo al status quo. Batman ataca a la mafia desde un mecanismo que la permite<sup>50</sup>.

El control que de una u otra forma buscan la mafia y el gobierno, sitúa a éstos, en conjunto, del lado opuesto al caos que intenta imponer el Guasón, que no acepta reglas de ningún tipo, ni está a favor de ningún bando, pues no actúa dentro del paradigma que rige en la ciudad, para unos o para otros. Al principio de la película, el gerente del banco que asalta el Guasón le grita indignado, reclamando que los criminales ya no tienen principios<sup>51</sup>. El Guasón, en cambio, no cree en principios, le da lo mismo causar daño a mafiosos, policías o gente corriente, como se relata en las escenas de los barcos, del edificio y del hospital. No va a buscar un *acuerdo* con Dent ni a planear una *estrategia* en conjunto. Al Guasón le importa principalmente probar que tiene razón y generar el caos. Este desprecio por las reglas, los principios y el control es lo que convierte al Guasón en el verdadero otro

---

<sup>49</sup> Alfred: "Usted se pasó de la raya primero, los agobió y los golpeó hasta el punto de la desesperación" (Nolan, 2008), 00:53:55

<sup>50</sup> Cabe mencionar un libro reciente sobre negocios: "Aprenda de la mafia para alcanzar el éxito de su empresa legal" ("mob rules"). Un libro escrito por Louis Ferrante, un ex mafioso, que explica casi un centenar de lecciones de gestión de las organizaciones mafiosas aplicables a las empresas legales.

<sup>51</sup> Gerente: "los criminales de esta ciudad solían creen en cosas, el honor, el respeto" (Nolan, 2008)

de la ciudad, de su sistema y, por lo tanto, de Batman.



*Figura 14.* Junta de la mafia con Lau. El “asesor” les explica que ha escondido el dinero del grupo para mantenerlo a resguardo de la policía



*Figura 15.* Junta en Industrias Wayne con Lau. Su empresa no discrimina el origen o del dinero de sus clientes

En Gozu también se aprecian los aspectos morales a través de la lealtad dentro la familia yakuza. Esta *lealtad* es una forma de insistir sobre una forma de frontera que demarca la pertenencia a un grupo. Minami es integrante de un grupo mafioso, su *familia*, y por eso está obligado a matar a Ozaqui, a pesar de la deuda que tiene con él. De igual forma, el jefe yakuza de Nagoya está dispuesto a ayudar a Minami porque se lo pide otro jefe pues, según explica, se tienen que ayudar entre ellos. Y cerca del final, Ozaqui mujer es escuchada, lo que le permite acercarse al

Jefe, arguyendo estar agradecida por la ayuda recibida por su padre, con lo que demuestra estar obligada con el Jefe. A la vez, como toda mafia, la *familia* roba y asesina. Minami está acostumbrado a esta cotidianeidad, a la *naturalidad* de esta ilegalidad, al ambiente de violencia y crimen del que forma parte.



*Figura 16.* El grupo mira a Ozaqui matar al perrito “mata yakuza”. Todo el grupo junto, estupefacto ante la violencia de Ozaqui



*Figura 17.* Ozaqui a matado al perrito. Luego de *salvar* al jefe, lo mira agresivamente a través de la ventana, por la que cae sangre que *divide* su rostro

En contraposición con estos dos aspectos, la lealtad y la violencia propia de la mafia, cuando Ozaqui mata al perrito al principio de la película, tanto Minami como el resto lo ven como un acto reprobable e injustificado. Pocas escenas después Ozaqui le propone a Minami que lo siga para matar al jefe, induciéndolo a cometer

un acto de deslealtad que viola uno de los principios de la familia yakuza. Cuando Ozaqui comente su acto atroz con el pequeño animal todos, incluyendo Minami, lo miran espantados (Figura 16, en página 101), formando un grupo frente al que Ozaqui está solo, afuera del restaurante, en un espacio distinto, separado física y emocionalmente de ellos, literalmente fuera del grupo. La imagen lo muestra a él desafiante (Figura 17, en página 101) y el contraplano del grupo muestra el asombro de todos y la preocupación del jefe. Esta divergencia de comportamiento separa a Ozaqui del resto, volviéndolo un extraño a la *familia*.

En forma paralela, Ozaqui también cambia con respecto a Minami en particular, lo que se observa en dos escenas que muestran la incomodidad de éste ante el acercamiento de Ozaqui y las referencias sexuales. La primera vez, mientras Minami está orinando, aquel se acerca para plantearle un problema de lealtad. La segunda vez, en un sueño que se presenta como un recuerdo, Ozaqui le pide a Minami ver el resultado de la operación de fimosis. Estas irrupciones en la intimidad de Minami, junto con lo cambios en relación al grupo, convierten a Ozaqui en alguien desconocido. Es desleal a la familia, aparentemente está loco y es dudosa su orientación sexual o al menos sus intereses sexuales hacia Minami. El resultado de este cambio es la aparente muerte y la desaparición de su *hermano*. En el momento en el que la mirada de Minami ya no puede darle un lugar a Ozaqui, éste desaparece. Luego, la otredad de Ozaqui se representará multiplicada en la serie de personajes y situaciones extraños, siniestros y reprobables.

Ambas películas establecen el mismo tipo de doble, un personaje diferente, fuera de las normas, movido por su propia voluntad, como lo expresa indirectamente el Guasón al parafrasear a Nietzsche<sup>52</sup>. Ante las acciones del Guasón, Batman está

---

<sup>52</sup> Guasón: "Lo que no te mata, te hace más extraño" (Nolan, 2008), 00:05:35

más cercano de la mafia y de la policía. De la misma manera que Minami ve con terror y rechazo las demostraciones de violencia de Ozaqui. Así, para Batman quién goza distinto es el Guasón, de la misma manera que para Minami es Ozaqui el que se convierte en otro. De esto modo, el Guasón, doble de Batman, es el otro de la sociedad de Ciudad Gótica y de la misma manera, Ozaqui, doble de Minami, se convierte en otro para su grupo en general y para Minami en particular. Como en otras historias de dobles distintos, por ejemplo, *Frankenstein o el Moderno Prometeo*, de Mary Shelley, *El extraño caso del Dr. Jeckyll y el Sr. Hyde*, de R.L. Stevenson o *El Club de la Pelea* (Fincher, 1999), la otredad interior se representa con un personaje *diferente*, enemigo de la sociedad, que es opuesto al protagonista y desde cuya diferencia lo interpela. Tanto en TDK como en Gozu se observa el pasaje a la otredad. En Gozu el comportamiento de Ozaqui se vuelve tan extraño que desaparece completamente, su diferencia lo hace invisible para Minami. En TDK, el Guasón también se convierte en otro, sumando asesinatos y amenazas hasta obligar a Batman a verlo distinto a sus enemigos comunes.

### 3.2.2 Lo Siniestro y el Doble

La paradoja de la inquietante extrañeza es que lo ajeno pertenece al propio sujeto, lo identificado como externo es algo que ha dejado de ser reconocido como propio, con lo que se ha perdido la identificación. Por esto lo ejemplar del motivo del doble, lo interior que se sitúa en el exterior, devenido ajeno, lo negado que adquiere presencia y también por eso se justifica el análisis desde el punto de vista psicoanalítico, que se ocupa de lo reprimido, los hechos traumáticos, la repetición y el complejo de castración. Como se explicó, Lacan (2006) sigue a Freud para relacionar lo ominoso con lo reprimido -"lo que no puede decirse" (p. 86)- y con la

angustia, pues ésta se experimenta cuando surge "lo que ya estaba ahí" (p. 86). Como aclara Žižek, el objeto real que emerge en forma de retorno traumático, debe parecer "encontrado y no producido" por el sujeto (Žižek, 2006b, p. 61). En términos clínicos, lo ominoso provocaría una respuesta del analizante similar a "yo lo sabía desde siempre" (Rabinovich, 1993, p. 110). Para Lacan, la angustia aparece cuando algo aparece en el lugar del objeto *a* (Evans, 1996, p. 12), por eso es el resultado de un encuentro con lo real. A su vez, relaciona lo *unheimlich* con el doble pues esta experiencia ocurre cuando la falta adquiere una imagen (Lacan, 2006, p. 58) y por lo tanto, en tanto la falta es lo más propio y adquiere una forma, esa imagen es la de un doble. Estos aspectos psicoanalíticos se realizan narrativamente haciendo que los protagonistas finalmente acepten como familiar o propia una situación que para ellos era inicialmente espeluznante, pues de hecho la situación no es nueva, sino que es reconocida. Así, lo extraño debe conducir al retorno de una represión. También el elemento ominoso, debe plantear una incertidumbre intelectual para el protagonista y en tanto historia de dobles, estas características deben poder ser relacionadas directamente con el doble. Finalmente, lo ominoso requiere la presencia de elementos narrativos propios del género de terror.

TDK, catalogada como película de acción, crimen y drama (IMDB, 2008), tiene en el Guasón y Dos Caras elementos que aportan el aspecto terrorífico que una historia de dobles debería tener para destacar su característica siniestra. Hay que notar que estos elementos, si bien no cambian el género de la película, presentan personajes o acciones de una forma más cercana al género de terror que a los de acción, crimen o drama con los que se clasifica este film. Roger Odin propone el concepto de *posicionamiento afectivo*, que define como "la creación de un vínculo emocional entre el film y el espectador", para explicar la importancia de la emoción

en la percepción e interpretación de la escena cinematográfica, actividades que son realizadas por el espectador usando un conjunto de estrategias que Odin llama *puesta en fase* (Camargo, 2000, p. 17). Así, la relevancia de los aspectos emocionales sobre los genéricos le permite a Camargo fundamentar una clasificación de las películas basada en la experiencia emocional, a diferencia de la clasificación clásica de los géneros cinematográficos que diferencia y agrupa según personajes, argumento o temas (Camargo, p. iii). Con el mismo criterio, Greg Smith considera que desde el punto de vista de la emoción, una película no tiene un único género, sino que hay momentos que evocan determinadas emociones. Smith explica que el espectador no se aproxima a una película atendiendo a un único género, sino tendiendo a *microscripts*, que se definen como “conjuntos de expectativas intertextuales para escenas y secuencias” (Smith, 2003, p. 48).

La figura del Guasón tiene aspectos que lo identifican como a un personaje de una historia de terror (Figura 18, en página 106), pues la cara desfigurada, el maquillaje desparejo, descolorido y corrido, acentúan las cicatrices de la boca y producen un efecto grotesco y aterrador. Su voz tiene características similares, observables en la risa salvaje, la entonación especial que usa para expresar una violencia contenida cuando relata sus experiencias traumáticas o el chasquido que produce su boca al hablar, enfatizando el efecto monstruoso. A la vez, su imagen es una expresión de su comportamiento brutal, como se puede apreciar en el placer que demuestra en inducir terror en sus víctimas cuando les relata las distintas versiones de los hechos que causaron sus heridas, también en la forma en que inflige el daño, por ejemplo, traicionando a los cómplices del robo al banco, obligando a los guardaespaldas del mafioso asesinado en el yate a matarse entre ellos, colocando una granada en la boca del gerente del banco, torturando y matando al imitador de



Batman y luego, con su muerte, asustando a todo aquel que lo vea, arrojando a Rachel por la ventana, provocando la violencia con su experimento social y la amenaza de destruir un hospital si no se mata a quién revelaría la identidad de Batman, destruyendo un hospital y asesinando a Rachel y Dent. Así, el Guasón está diseñado como un personaje que infunde terror, su personaje coincide con las cualidades del monstruo que Julian Hanich usa para describir la estrategia estética del "horror directo" (2010), que debe combinar una "inmoralidad desproporcionada e intencional" con una "brutalidad destructiva" (p. 83). Finalmente, aunque no tiene la misma importancia ni el impacto de las características que el Guasón, el rostro deformado de Dos Caras lo convierte en una clase de monstruo, pues además de la caracterización en sí misma, ésta es más monstruosa considerando la propuesta *realista* de la película.



*Figura 18.* El rostro monstruoso del Guasón. El Guasón se quita la *falsa* máscara y se presenta: “Lo que no te mata te hace más extraño”

Respecto de la puesta en escena, TDK usan dos estrategias estéticas propias del cine de terror. La primera, que Hanich (2010) define como "imaginación intimatoria" o del "horror sugerido" (p. 109), presenta una situación aterrizante por medio de la falta de la imagen específicamente terrorífica, apoyándose en el uso del sonido para provocar la imaginación visual del espectador induciéndolo a completar

lo que no se muestra. El impacto o la eficacia de este tipo de estrategia se apoya igualmente en las imágenes mostradas, que aun no siendo horribles o repugnantes en sí mismas, deben contribuir a tal efecto.

De las tres veces que se usa esta estrategia, las dos primeras el Guasón relata las historias del origen de sus cicatrices (Figura 19). Las escenas corresponden a la clase mencionada pues en ninguna se muestra lo que ocurre en la narración y en ambas la víctima a quién se la cuenta es amenazada por él con su forma de hablar, por la manera con que usa el cuchillo y por su gestualidad general.



*Figura 19.* El Guasón cuenta una de sus historias. Antes de matar a Gambol lo hace sufrir mostrándose violento y provocando una anticipación de lo que le hará.

El *horror sugerido* se usa por tercera vez en la escena del video que envía el Guasón para amenazar a Batman (Figura 20, en página 108). Al final de la grabación, la imagen pierde claridad, mediante el movimiento de cámara y la falta de definición. Los gritos de pavor de la víctima y la risa sin control del Guasón, fuerzan otra vez la imaginación hacia un momento de terror. Luego, la imagen del televisor que al principio ocupaba sólo una pequeña porción del cuadro pasa a ocupar su totalidad y de ese modo, la escena en la que "Wayne ve una noticia en TV", se transforma en la escena en la que "el Guasón asesina al imitador", con lo que el espectador es trasladado de la residencia de Wayne al escondite del Guasón.



*Figura 20.* La amenaza del Guasón. Para obligar a Batman a entregarse mata a un imitador y envía la amenaza con una grabación en video.

En segundo lugar, la otra estrategia utilizada es la que Hanich (2010, p. 127) define como "shock cinematográfico", la ocurrencia abrupta e inesperada de un hecho atemorizante o la aparición de un personaje que aterroriza. Esto es la forma en la que se presenta la amenaza del Guasón cuando arroja el cuerpo sin vida de un falso Batman, que aparece colgado sorpresivamente, golpeando la ventana de la oficina del alcalde, sobresaltándolo y de la misma manera, haciéndolo con el espectador.

Respecto de los aspectos mencionados por Freud, en TDK la incertidumbre intelectual se hace explícita porque Batman no entiende al Guasón, ni sus motivos, ni sus objetivos. No puede prever sus acciones, es engañado y reacciona violentamente ya sea contra el Guasón mismo, como cuando está a punto de atropellarlo al final de la persecución para proteger a Dent o en la escena del interrogatorio, como contra la mafia en general, cuando daña a Maroni forzándolo para que le dé información que le permita encontrarlo.

Lo oculto que sale a la luz, el sinsentido y la violencia que Batman/Wayne ve en las acciones del Guasón, tanto por lo extremo de las acciones como por su propia imposibilidad de explicarlo, reactivan el trauma de la muerte de sus padres y la

forma en que intentó superarlo, pretendiendo lograr un control sobre esa violencia. Batman ha reprimido su dolor, bajo una cubierta de justicia creada por la división en su conciencia, empujándose en una lucha del control contra el caos. Es interesante notar que en otras historias de Batman, el Guasón es efectivamente el asesino de los padres de Wayne, lo que personifica el sinsentido de la violencia desproporcionada contra gente inocente para un niño que ve asesinar a sus padres. La extrañeza del Guasón, remite a Batman al trauma infantil de la muerte familiar, lo hace reaccionar con violencia y lo obliga a continuar siendo Batman, a pesar de declarar su deseo de dar por terminada su cruzada. Cathy Caruth, especialista en el fenómeno traumático, define el trauma como "la respuesta a eventos violentos inesperados y abrumadores que no son comprendidos completamente cuando ocurren, pero regresan posteriormente en flashbacks, pesadillas y otras formas de fenómenos repetitivos" (Duquette, 2010, p. 4). Fundamentada en esta definición y otros elementos psicoanalíticos, Duquette explica que Wayne no usa a Batman para vengar la muerte de sus padres, sino para recrearla continuamente, concluyendo que a pesar de que "Bruce asegura que debe continuar siendo Batman por una promesa, la identidad de Batman en realidad persiste porque es una respuesta repetitiva a un trauma" (Duquette, p. 16). A diferencia del accionar de otros criminales a los que está acostumbrado Batman, sobre los que puede elaborar predicciones, suponer un límite *razonable* a su brutalidad y con los que es posible llegar a negociar, la imprevisibilidad y la violencia del Guasón, son una forma de recreación de las condiciones del asesinato de sus padres. Así, lo que el Guasón provoca es el resurgimiento del hecho mismo y no simplemente una oportunidad más para encauzar su respuesta traumática.

Relacionado con lo reprimido y a la vez con el retorno de lo igual, TDK hace

explícita esta repetición mediante el ataque simultáneo, violento y a manos de un único hombre, que culmina con la muerte de Rachel y la destrucción de Dent (equivalente a su muerte pues a partir de ese momento dejará de ser el Caballero Blanco que era, para convertirse en Dos Caras), de cuya tragedia Batman/Wayne se siente responsable, igual que le ocurrió con la de sus padres. Como en ese momento, estas nuevas muertes lo dejan otra vez solo, sintiéndose culpable y preguntándose qué hacer. Otra repetición, en este caso, de la primera película de la trilogía, ocurre luego de las muertes. La escena en la que el padre de Wayne le explica a Bruce niño que el objetivo de caer es aprender a levantarse tiene su repetición cuando Alfred, su segunda figura paterna, lo motiva luego de la muerte de Rachel diciéndole que las cosas siempre empeoran antes de mejorar y explicándole que la ciudad lo necesita, mientras levanta la máscara del piso. Otras repeticiones propias del motivo del doble fueron comentadas en el apartado correspondiente: los cómplices del Guasón, los imitadores de Batman, Dent, Dos Caras, el secuestro de Rachel y Dent, el secuestro de los barcos y los dos enfrentamientos con el Guasón.

A su vez, la pérdida de Rachel enfrenta a Batman con el complejo de castración. Richard Boothby (1990), relaciona la castración con la pérdida y los límites explicando que la "castración involucra aceptar lo que no se es, lo que no se tiene, lo que no se puede llegar a ser" (p. 217) y la imposibilidad intrínseca de satisfacción del deseo (p. 218). Batman no sólo pierde a Rachel y a Dent, sino algo más elemental, del orden de lo que le permitiría conservarlos, pues como explica Boothby (1990), "la angustia de la castración no es el temor por la pérdida de una totalidad, sino la reemergencia de la sensación del caos y el desmembramiento virtual en el que todo humano nace" (p. 217). Lo que Wayne pierde es la omnipotencia de la identificación imaginaria que le devuelve la imagen de Batman y

con esto la sensación de seguridad y control. Wayne/Batman pasa de asegurar que Batman no tiene límites a reconocer que no tenerlos implicaría ir en contra de su principio ético. Esto último lo expresa, refiriéndose al Guasón, cuando le explica a Rachel que se ha dado cuenta en lo que tendría que convertirse para enfrentársele<sup>53</sup>. Finalmente, luego de matar a Dos Caras, acepta que es inevitable convertirse en algo de lo que el reniega<sup>54</sup>. Éste es el límite, la pérdida de Batman.

Finalmente, respecto de la aclaración de Žižek acerca de la "naturalidad" del objeto Real, Batman ve al Guasón como un criminal común y sigue pensando en retirarse hasta que queda en posición de *verse obligado* a seguir asumiendo la posición del vigilante que quiere dejar de ser, pues si no continúa siéndolo el Guasón destruirá Ciudad Gótica. Así, es en la defensa contra el Guasón, y con esto en el Guasón mismo, es donde Batman encuentra "el soporte y punto de referencia para el movimiento circular de su pulsión" (Žižek, 2006b, p. 61).

En Gozu también se observan casi todas las características listadas por Freud, la "incertidumbre intelectual" producida por lo nuevo no familiar, lo que está destinado a permanecer oculto y sale a la luz, la angustia por el complejo de castración, "el retorno de lo igual" y el motivo del doble. Éste último presentado tanto en su aspecto general, la presencia de lo doble en diversas manifestaciones, como en particular con Ozaqui. También es posible apreciar la aparente naturalidad con que el protagonista termina tomando los sucesos siniestros y sus consecuencias, como lo requiere el encuentro con lo Real. Por otra parte, Gozu es una película catalogada como de terror, cuyas características como tal son por demás evidentes, por lo que en este punto se hace innecesario ahondar en los detalles de sus estrategias estéticas para situarla dentro del género.

---

<sup>53</sup> Batman: "I've seen now, what I would have to become to stop men like him" (Nolan, 2008)

<sup>54</sup> Batman: "You either die a hero or live long enough to see yourself become the villain" (Nolan, 2008)

Para comenzar el análisis de Gozu desde la perspectiva psicoanalítica, en primer lugar, Ozaqui adquiere un carácter siniestro relativo a la incertidumbre intelectual tanto por él mismo como por la mayoría de los sucesos que ocurren durante su búsqueda. Cuando Ozaqui actúa como pareciendo haberse vuelto loco, en las dos primeras secuencias, Minami no entiende que ocurre, pues aunque el comportamiento de Ozaqui hace dudar de su cordura, no se comporta completamente como un loco que ha perdido sus facultades mentales definitivamente. Una incertidumbre aun mayor se apodera de Minami cuando Ozaqui desaparece, más tarde cuando ve su cuerpo aplastado y luego cuando reaparece como mujer. En forma similar a estas situaciones en las que interviene Ozaqui directamente, también se presenta esta incertidumbre constante con sus reflexiones, pues de una u otra forma cada personaje, situación o evento le presenta una duda a Minami, que le impide estar seguro de lo que ocurre. Esto le pasa con la gente del restaurante, con Nose, con el jefe de éste, con los hermanos que atienden el hotel, con la mujer de la tienda de licor y con los empleados del desarmadero de autos.

En segundo lugar, el aspecto general de lo oculto que sale a la luz es la relación homoerótica entre Minami y Ozaqui. El aspecto reprimido de Minami surge y transforma su mundo en un lugar ominoso. El desarrollo comienza planteando la extrañeza de Ozaqui, quien cambia a lo ojos de Minami hasta el punto de desaparecer, prosigue en el laberinto de hechos espeluznantes hasta llegar al clímax, en el que se muestra efectivamente que en la mujer está Ozaqui, explicitando lo oculto que sale a la luz, que se hacer ver, que se *da a luz* literalmente con el cruento y atroz renacimiento de su hermano. Así se cumple que lo extraño y terrible resulta algo familiar. A su vez, este renacer comienza con la representación explícita de la angustia de castración mostrando una cruenta batalla por evitarla. De esta forma

Miike pone en escena en forma literal los aspectos simbólicos involucrados, pues en términos lacanianos tanto la castración como la "*posición sexual*" (término que usa Lacan en lugar de "diferencia sexual", (Evans, 1996, p. 181) pertenecen al Orden Simbólico. Sólo es asumiendo la castración que el sujeto puede adoptar una identidad sexual (Evans, p. 24).

El retorno de lo igual, se observa en los extraños regresos de Ozaqui, como mujer, como hombre que emerge de una mujer y finalmente en el regreso de la propia mujer que había resultado consumida al *nacer* Ozaqui. Estos retornos son a su vez repeticiones de su interacción con Ozaqui y con las mujeres. La duplicidad característica del motivo del doble se ha descrito en detalle en el apartado narrativo, donde se comentaron las repeticiones de hechos, personajes y objetos: frases repetidas, relaciones sexuales, preguntas a Minami, muertes aparentes, yakuzas aplastados y distintos tipos de ambivalencias, de Nose, de los travestis y de la mujer de la licorería. Y en particular, respecto de Ozaqui, con su doble duplicación, resultado de sus dos transformaciones, como mujer y hombre/mujer.

En Gozu, el encuentro con el objeto ocurre de modo que aparenta haber estado siempre ahí, que no ha sido provocado por Minami. Esto es lo que ocurre cuando se interrumpe abruptamente el acto sexual, tornándose una castración inminente. Al mismo tiempo, esta emergencia de Ozaqui no expone sino lo que ya estaba ahí. Si bien este momento corresponde al clímax de la historia, esto mismo ya había ocurrido previamente con el cambio de género de Ozaqui, pues esta *mujer* que aparece inesperadamente, también es, sin embargo, lo que ya estaba allí, con lo que a Minami no le queda más que aceptarla efectivamente como a su hermano, aunque no lo pueda entender.

Tanto TDK como Gozu presentan ejemplos de las características del motivo



del doble como ejemplo de lo ominoso: lo reprimido que reaparece detrás de una forma extraña, las duplicaciones de diversa índole, el complejo de castración y la incertidumbre intelectual. También se observan la emergencia *natural*, aparentemente independiente de las acciones del protagonista, del doble como objeto real, características que menciona Žižek respecto del objeto real como soporte de la realidad simbólica y a partir de estas, las consecuencias *obligadas, justificadas* para el protagonista, como reacción a esa *respuesta de lo Real*. Además de las categorías que identifican lo ominoso desde el punto de vista psicoanalítico, se observan en ambas películas cualidades identificables del género de terror, aun cuando Gozu pertenezca propiamente al género y TDK sea principalmente un film de acción.

El análisis permite observar también que si bien los elementos se pueden identificar fácilmente para describirlos por separado, se hace evidente que se remiten unos a otros. En el caso de Gozu, la relación homoerótica que surge en forma desconcertante, cuando Ozaqui regresa como mujer, y monstruosa cuando éste renace, hace de Ozaqui un extraño y resulta en una amenaza para la identidad sexual de Minami, que a pesar de esto termina aceptando como *naturales* las circunstancias extraordinarias en ambas oportunidades. De la misma forma, en TDK la otredad del Guasón es a un tiempo índice de la angustia de castración y de lo reprimido. El Guasón también es causa *natural* de la necesidad de seguir siendo Batman y de la aceptación de sentirse similar a un villano. Finalmente, el Guasón es quien dispone el retorno de lo igual, sumiendo a Batman/Wayne en la desorientación al destruir la pareja Rachel/Dent, repitiendo la pérdida de los padres de Wayne.

Cada uno de estos elementos y sus relaciones remiten al doble como origen principal de los aspectos siniestros en estas películas. De este modo, descrita la otredad del doble y la representación de su naturaleza ominosa, queda por describir

los elementos que relacionan estas características como aspectos de la extimidad, lo que será objetivo del siguiente apartado.

### 3.2.3 La Extimidad del Doble

Como resume Han-yu Huang (2007), "el doble, lo siniestro, el objeto *a/mirada/extimidad* se vuelven inseparables" (p. 47). En el apartado anterior se comentó brevemente que los distintos aspectos revisados individualmente se remitían unos a otros. A continuación se describirá cómo estas características se pueden relacionar transversalmente con el concepto de extimidad, esto es, que en los films comentados el doble distinto es un modo de representarla.

#### 3.2.3.1 Verse Objeto

Un aspecto de la extimidad es que describe la imposibilidad de establecer un límite entre lo interior y lo exterior del sujeto. Las referencias teóricas expuestas en el segundo capítulo destacan la importancia de la mirada como una forma de experimentar esa falta de límite, pues el extrañamiento que le produce al sujeto verse, esto es, adoptar la posición imposible de una mirada externa, es una forma de describir su posición ambigua, su *excentricidad*. El sujeto se transforma en objeto de su propia mirada devuelta por el doble, se ve objeto. Como explica Lacan (2006), relacionando lo *unheimlich* y el doble,

el hombre encuentra su casa en el Otro, más allá de la imagen de la que estamos hechos" ....este lugar representa la ausencia en la que nos encontramos" (esta ausencia) "se apodera de la imagen que la soporta y la imagen especular se convierte en la imagen del doble, con lo que esto aporta de extrañeza radical....hace que aparezcamos como objeto, al revelarnos la no autonomía del sujeto (p. 58).

Por otra parte, lo siniestro se presenta cuando el sujeto se experimenta como un objeto, cuando ha quedado "en manos, a merced del Otro" (Rabinovich, 1993, p. 98), pues "en la medida que devengo objeto de deseo, quedo excluido como sujeto" (Rabinovich, p. 101). Convertirse en el objeto causa del deseo significa asumir una posición Real, que es imposible de soportar. Estas explicaciones describen la relación éxtima, pues en primer lugar, la situación en la que el sujeto se vuelve objeto por medio de la mirada, se ve objeto, describe una posición ambigua, un momento de disolución del límite entre el interior y el exterior. Por otra parte, desde que el objeto *a* es Real, tanto en el encuentro con el objeto como en el devenir objeto ocurre la emergencia de lo Real en lo Simbólico. Según se explicó en el capítulo primero, la imposibilidad de definir un límite y la emergencia de lo Real en lo Simbólico son la descripción y la definición de la experiencia de la extimidad.

En TDK, Batman literalmente se ve objeto en tres oportunidades. La primera vez ocurre cuando ve a su imitador secuestrado, agredido y finalmente muerto (Figura 21, en página 117). La víctima no es despojada de su atuendo de Batman y su rostro es pintado con la mueca característica del Guasón. La escena no muestra un inocente muerto, sino un Batman derrotado, con lo que simbólicamente, el daño es infligido sobre el propio Batman. Luego, éste se ve obligado a cambiar su posición frente al Guasón, que irrumpiendo en su mundo obliga a Batman a desplazar su batalla hacia un enfrentamiento frontal contra aquel. El retiro de Batman se suspende porque sólo puede enfrentar al Guasón siendo Batman, con lo que queda a merced de aquel. A su vez, esto remite a la relación entre los Doppelgänger, pues convertidos los personajes en dobles, la relación sólo puede culminar con la muerte. Para



*Figura 21.* El imitador de Batman muerto. El Guasón mató al imitador y le dejó el traje, pues la amenaza es a Batman.

Batman esa muerte equivale a dejar de ser Batman. Así, imponiéndole abandonar su personaje, el Guasón lo instiga a continuar y enfrentarlo.

La segunda vez que Batman se ve objeto ocurre cuando decide entregarse. En la baticueva, Alfred quema archivos para borrar toda evidencia que relacione a Batman con Wayne, Rachel o L. Fox. En esta escena que muestra apesadumbrado a Wayne, Batman es una armadura inerte (Figura 22), no es el héroe ni el símbolo, sino un objeto inmóvil encerrado en una jaula que luego será enterrada.



*Figura 22.* Wayne observa a *Batman*. La armadura es encerrada y sepultada pues Batman debe dejar de actuar

El tercer episodio es el interrogatorio, donde el Guasón no busca tanto matar

a Rachel y a Dent, como obligar a Batman a que lo mate a él mismo, o a elegir entre la vida de la mujer que ama y la de H. Dent. El secuestro de la pareja es una excusa para forzar a Batman a llegar a su límite.

En Gozu, Minami es convertido en objeto a merced de Ozaqui, que desde su ausencia lo obliga a salir en su búsqueda, rebotando de uno de sus reflejos en otro. En la extraña secuencias de personajes, situaciones y hechos, Minami es manipulado de distintas formas, es apremiado, acosado, asustado, culpado, confundido y engañado. Particularmente respecto de la mirada, Minami es observado por su doble cuando éste le pide ver sus genitales durante el viaje en auto y cuando lo interrumpe en su intimidad al orinar (Figura 23).



*Figura 23.* Ozaqui mira los genitales de Minami. Mostrado como un sueño, no está claro si Minami recuerda o imagina este momento del viaje

Ambas escenas consisten en un único plano de ambos y es Ozaqui el que observa e indaga sobre Minami. En particular en las escenas oníricas, la mencionada del auto (Figura 23) y la del demonio (Figuras 32, en página 143 y Figura 33, en página 144), Minami se ve a sí mismo envuelto en las circunstancias inusuales, ridícula una y siniestra la otra. Finalmente, la secuencia de la consumación amorosa, que repentinamente se transforma en un intento de castración, lo muestra explícitamente en su calidad de objeto, donde es literalmente manipulado,

aterrorizado, observado y arrinconado por el doble. Así, el film desarrolla el cambio en la mirada de Minami en forma paralela a su desplazamiento a un lugar de objeto.

La escena del interrogatorio de TDK es equivalente a la escena de la relación sexual de Gozu. Batman cree haber entendido al Guasón, pues por haberlo atrapado piensa que es un criminal común y que torturado confesará, integrándolo así en su mundo simbólico. Sin embargo, El Guasón lo sorprende nuevamente y el miedo de Batman se expresa en forma de violencia. De forma similar, cuando Minami ha logrado dar a Ozaqui la forma de la mujer, lo Real emerge de una forma más aterradora que antes. En ambas escenas es el doble el que tiene el control de la situación y el protagonista, como objeto, reacciona ante aquel.

### 3.2.3.2 Lo Exterior en lo Interior

La extimidad describe la imposibilidad de establecer un límite psíquico entre el interior y el exterior, Como explica J.A. Miller (2010), "se ve aquí la vinculación de la extimidad del Otro con la vacilación de la identidad del sujeto consigo mismo (p. 218), y también, "ponemos lo éxtimo en el lugar donde se espera...., donde se cree reconocer lo más íntimo" (Miller, p. 17). En palabras de J. Lacan, se plantea la relación con "ese otro con el cual estoy más ligado que conmigo mismo, puesto que en el centro más asentido de mi identidad conmigo mismo es él quien me agita"<sup>55</sup> (Miller, p. 218).

En TDK, esta fractura de la identidad que liga a Batman con el Guasón y expone la alteridad del Guasón en su interior, se muestra de distintas formas. Por una parte, Batman expresa explícitamente su confusión al aceptar que tendría que convertirse en alguien como el Guasón para poder detenerlo. Mientras lo tortura en la

---

<sup>55</sup> "La instancia de la letra", pág 504 de los Escritos

escena del interrogatorio, le dice al Guasón que está pensando en romper su regla moral. Luego vigilará a todos los habitantes de la ciudad, entendiendo que su acción sobrepasa el límite de lo justificable. Batman se refiere al sistema de rastreo en forma ambigua, al mismo tiempo que lo califica de "hermoso", sabe que debe usarlo por una única vez. Ante la queja de Lucius, para quién el sistema no es ético y es peligroso por el poder que otorga, Batman se justifica explicando que *debe* encontrar al Guasón, de la misma manera que éste se justificó ante él mismo explicando que no es un monstruo<sup>56</sup>. Más tarde, durante la captura del Guasón, Batman lucha contra sí mismo para no atropellarlo. Luego, mata a Dos Caras, actualizando el principio del Guasón<sup>57</sup> y, finalmente, su reflexión ante Gordon sobre morir como héroe o terminar convirtiéndose en un villano<sup>58</sup>, reencuadra el asesinato de Dos Caras, que pasa de ser un acto justo a un signo de la desviación de sus principios morales. A lo largo del film, los enfrentamientos con el Guasón o sus acciones, dejan ver que sin cambiar de bando, sin volverse *otro*, sin dejar de defender lo que cree que es justo, Batman termina encontrando en su interior lo que para él es un villano.

Para capturar al Guasón, Batman diseña un panóptico con la red de celulares de la ciudad (Figura 24, en página 121). Se lo presenta a L. Fox preguntándole si le parece hermoso y éste le replica que el sistema además de ser hermoso, es inmoral y peligroso. La respuesta de L. Fox verbaliza la ambigüedad del sentido del sistema, de la imagen y por lo tanto, de Batman mismo.

El aspecto visible del panóptico es un muro de pantallas colgantes, que parecen flotar (Figuras 24 y 25, en página 122). Se observa su construcción delicada, sin

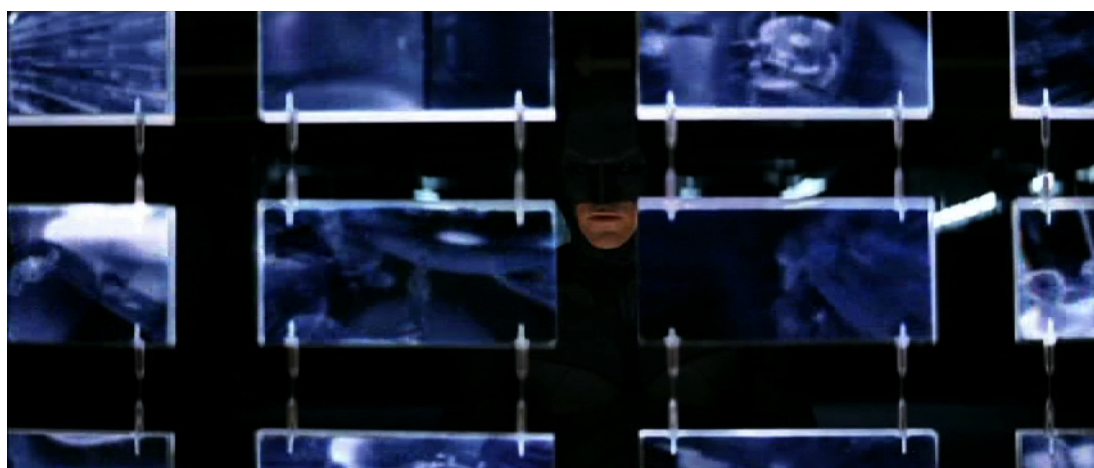
---

<sup>56</sup> Guasón: "I'm not a monster. I'm just ahead of the curve" (Nolan, 2008), 01:28:57

<sup>57</sup> Guasón: "Killing is making a choice" (Nolan, 2008), 01:29:56

<sup>58</sup> Batman: "You either die a hero or live long enough to see yourself become the villain" (Nolan, 2008) 02:21:57

marco, de tonalidades azules y brillos blancos que indican actividad. Efectivamente, los aspectos estéticos del sistema, la *transparencia* y la simpleza, contrastan y ocultan su finalidad. La contraposición se enfatiza con el diálogo que hace referencia a la monumentalidad del dispositivo, capaz de espiar a treinta millones de habitantes, lo que implica un poder excesivo y una solución cuestionable por el alto costo ético que demanda.



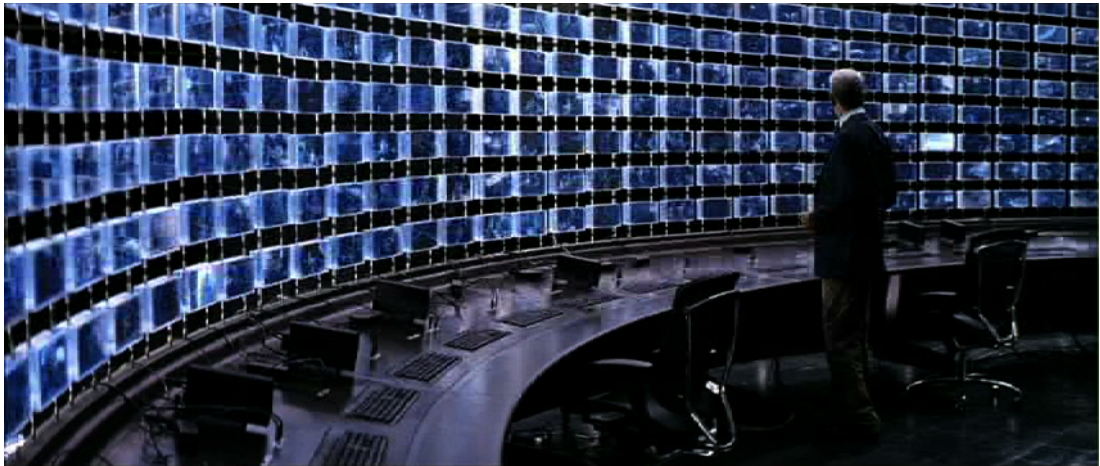
*Figura 24.* Las pantallas del panóptico celular. Batman le presenta a L. Fox el dispositivo con el que podrá atrapar al Guasón

Batman presenta su sistema, describiéndolo como hermoso y aceptando que es incorrecto, desde de la oscuridad, semi oculto detrás de las pantallas, integrado al dispositivo. Con esto Batman asume la doble posición de lo maravilloso que a la vez provoca terror, como una expresión de lo sublime. Ante el muro de pantallas L. Fox está en la condición descrita por I. Kant y E. Burke para experimentar esa emoción, está en un lugar seguro desde el que puede, aun espantado por el poder, reflexionar y sentir un placer estético, como lo afirma (Figura 25, en página 122).

La disposición de las pantallas y la posición que tiene L. Fox frente a ellas, es una cita de la obra *Caminante sobre el mar de nubes* de Caspar David Friedrich, una de las obras que ilustraron el tema (Figura 26). En la versión de TDK, la maravilla es tecnológica y el terror es ético. En tanto Batman es motor y parte del dispositivo, la



evocación de lo sublime representa su ambigüedad psicológica.



*Figura 25* L. Fox frente al muro de pantallas. Asombrado y atemorizado por las pantallas que le dan acceso a todos los habitantes de la ciudad.



*Figura 26. Caminante sobre el mar de nubes* de Caspar David Friedrich. Obra representativa de lo sublime.

En *Gozu*, desde el inicio del film Minami se enfrenta en su interior con lo que siente ajeno. Lo confronta Ozaqui para reclamarle lealtad, planteando una situación desleal para con el jefe yakuza. Sueña que Ozaqui le regala ropa interior femenina para regalarme a la mujer con la que desee tener relaciones sexuales. Luego, se siente atraído sexualmente por la mujer, que es Ozaqui y respondiendo a la solicitud de éste, Minami le devuelve la ropa interior recibida. Cerca del final, enlazando las oposiciones, mata a su jefe para proteger su relación erótica. Por una parte, Minami

no viola su principio de lealtad, porque también le debe lealtad a Ozaqui, sin embargo, comete un acto reprochable para con la *familia*. Por otra parte, no deja de ver a una mujer en su relación erótica, que vive al comienzo como monstruosa y al final como ambigua. Así, Minami encuentra en su interior aspectos que le son completamente extraños a su identidad, en su vida *profesional* y en su sexualidad. La escena del sueño con el demonio Gozu es una alegoría visual de lo exterior en el interior, pues se desarrolla en un sueño de Minami, que a su vez tiene en un lugar secreto en el interior del hotel (Figura 27). Es en ese espacio doblemente íntimo, arquitectónico y onírico, donde encuentra un demonio, mitad hombre y mitad bestia, de comportamiento voluptuoso que le entrega la clave que le permitirá encontrar a su *hermano*. Minami no encuentra a Ozaqui gracias a su pericia ni gracias a la ayuda recibida, sino en su espacio de mayor intimidad.



*Figura 27.* Minami va a entrar al cuarto secreto. En esa habitación oculta habría dormido Ozaqui la noche anterior

En ambas películas el protagonista llega a ver en sí mismo lo que rechaza. Este hallazgo de lo exterior en lo más íntimo, se representa con la relación inversa, el exterior en donde es posible encontrarse. Para el Guasón, Batman es su *complemento*, por eso trata de convencerlo para que no siga creyendo que es como la policía o la mafia, sino que es un ser tan extraño como él. De la misma forma, en

Gozu, Ozaqui le exige *fidelidad* a Minami, lo incita a matar a su jefe y lo busca para consumir la relación homoerótica negada. Así, el interior rechazado se encuentra en el exterior, señalando al interior ajeno, representando con esto la definición elemental de extimidad.

### 3.2.3.3 Lo Real

Como explica Miller (2010), una de las formas de definir la extimidad es mediante su *estructura* (p. 87), que plantea "lo Real en lo Simbólico" (p. 216). De donde, en la experiencia de la extimidad se verifica un encuentro con lo Real, lo *no simbolizable*. Por esta razón, el doble en tanto Otro, aquello en lo que el sujeto no puede convertirse, aquello fuera de su posibilidad de simbolización, representa lo Real. Como lo sintetiza Han-yu Huang (Huang, 2007), "es legítimo considerar el monstruo (qua el doble siniestro y el Otro) como un índice a la falta de lo simbólico y de la falsedad de la integridad y la autonomía del ego (imaginario)" (p. 45). Dolar (2003), por ejemplo, lo ejemplifica con el monstruo de Frankenstein, pues su falta de nombre, su imposibilidad de ser representado por un significante, no le permite ser parte de lo simbolizable (p. 73). Así, el doble como Real señala el encuentro siniestro con una imposibilidad en el orden simbólico, el objeto *a*. Como lo aclara Dolar (2003), "El doble es lo mismo que yo más el objeto *a*" (p. 70), por eso se representa como un perturbador del amor, pues al alcanzar el objeto de deseo y encontrarse con la falta de la falta, el objeto pierde su sentido, se desvanece en el encuentro con lo Real.

Como se explicó en el primer apartado, para Batman la mafia no es el otro sino sólo lo distinto. Batman entiende a los mafiosos, sabe cómo presionarlos, qué esperar de su comportamiento y hasta cómo negociar con ellos. En cambio, no

entiende al Guasón ni tiene ninguna forma de explicarlo. Éste ataca salvajemente el mundo de Batman y continúa desmembrándolo de forma cada vez más violenta, asesinando desconocidos, arrojando a Rachel por la ventana, matándola, destruyendo un hospital y finalmente destruyendo a Dent, aniquilando con esto parte del sentido de la misión de Batman. Esta falta de una explicación posible para el Guasón se hace explícita de diferentes formas, lo enuncia el propio Batman, como se citó anteriormente y lo precisa Gordon con una descripción del Guasón que lista todo lo que no sabe de él<sup>59</sup>. De forma similar, Batman más tarde apenas alcanza a entender que el Guasón no es un criminal común y por eso decide enfrentarlo. Finalmente, es el propio espectador el que es puesto en el lugar de la imposibilidad de conocer al Guasón al escuchar dos versiones distintas del origen de las cicatrices.

Esta variedad de formas de expresar lo inexplicable del Guasón junto a la forma brutal de su irrupción contra ciudadanos e instituciones en general y contra Batman en particular, lo describen como la representación de lo Real en lo Simbólico, la situación éxtima. Como sintetizaba Dólar dos párrafos atrás, explicando que *no puede* ser parte de lo simbólico. La repetición de las no-descripciones son una forma de representar lo imposible, lo Real. No es posible simbolizar a quién puede quemar dinero, no usar ropa de marca, no aceptar las imposiciones de instituciones económicas, policiales, gubernamentales o no responder a mandatos morales. Como lo explica Han-yu Huang (2007),

una lectura psicoanalítica del monstruo como la Cosa imposible, éxtima, real, no tiene relación con la forma en la que el sujeto se enmaraña con ella; el punto es volver la imposibilidad en posibilidad... podemos simbolizar, interpretar el monstruo como el Otro o la Cosa éxtima, sólo bajo la condición de que es imposible que sea plenamente accesible y comprendido (p. 52).

A diferencia de otros villanos, el Guasón no esconde su rostro, no tiene

---

<sup>59</sup> Gordon: “Nothing. No DNA, no fingerprints. Clothing is custom, no tags or brand labels. Nothing in his pockets but knives and lint. No name, no other alias” (Nolan, 2008), 01:23:59

máscara, *es* su máscara, pues su imagen no esconde algo ni está en reemplazo de otra cosa, como un signo. Como explica Žižek (2006b), usando de ejemplo al Guasón para ejemplificar lo Real, "el estatus de la máscara no es ni imaginario ni simbólico (denotando un rol simbólico que se supone deberíamos representar) es estrictamente Real, si, por supuesto, concebimos lo real como una "mueca" de la realidad (p. 83).

Gozu propone desde el principio la extrañeza de Ozaqui en dos niveles. Por una parte, el aspecto relacionado con la violencia gratuita y su decisión de rebelarse contra el líder de la familia. Por otra parte, el acercamiento erótico a Minami, que provoca momentos de extrañeza de manera continua y cada vez más intensos. La transformación de Ozaqui comienza con el asesinato del perrito en la primera secuencia, sigue con la amenaza a la conductora en la carretera y culmina con su desaparición, acentuada por el diseño de sonido de esta última escena. La segunda parte es la serie de personajes y situaciones extrañas que Minami es obligado a vivir: el hombre de la cabeza pintada, los dueños y comensales del restaurante, los hermanos del hotel, la mujer de la licorería y los dueños del desarmadero de autos. La tercera parte es la reaparición de Ozaqui como mujer que culmina con el nacimiento de Ozaqui hombre. Al mismo tiempo que incomprensibles, estas experiencias son perturbadoras, desde el estupor ante las acciones de Ozaqui en las primeras secuencias, la desazón al momento de la desaparición, las situaciones en el hotel que van desde lo desconcertante e inquietante hasta llegar a ser agobiantes, la reaparición de Ozaqui mujer y finalmente, el angustiante intento de castración y el nacimiento de Ozaqui.

Teniendo en cuenta que en la teoría psicoanalítica lacaniana la "simbolización es una anulación de lo real", pues en el "orden simbólico, nada existe sino en cuanto que no existe" (Miller, 2010, p. 83), en Gozu, la imposibilidad de

explicar a Ozaqui, su inexistencia simbólica, se representa con su invisibilidad, desde donde se multiplica en cada uno de los encuentros siniestros con los que se enfrenta Minami. La extrañeza de Ozaqui se vuelve visible en su desaparición misteriosa que le permite ocupar cada lugar y cada momento del pueblo pues, devenido otro, cambia la forma de ver de Minami, para quién todo pasa a ser nuevo, distinto, misterioso, amenazante y siniestro. Así, la interacción de sucesos inexplicables o perturbadores definen a Ozaqui como lo Real.

A su vez, respecto de lo Real en relación al deseo, en TDK Rachel es el objeto de deseo de Batman, al que llegaría una vez logrado el control en la ciudad. Sin embargo, en la proximidad del logro irrumpe el doble. Las tres veces que el Guasón se interpone entre ambos: la amenaza seguida de los asesinatos, que culmina con Rachel arrojada por la ventana, la decisión de atrapar al Guasón durante el traslado de Dent, que culmina con su secuestro y la escena del interrogatorio, que culmina con su muerte, Batman podría haberlas evitado simplemente dejando de ser Batman. Si bien, un principio narrativo explica que el protagonista debería hacer lo contrario de lo que resultaría aconsejable en la vida cotidiana, lo importante son los engranajes de este dispositivo narrativo particular. Como explica Dolar (2003), aunque el doble parezca ser el que arruina y obstruye la relación, es el mismo protagonista quien prefiere el goce que provee el doble antes que el placer que obtiene de la muchacha (p. 71).

Como se ha comentado anteriormente, Gozu muestra el cambio de mirada de Minami, concretado en la aparición de la mujer, que representa la distorsión de la mirada provocada por el deseo de aquel. La muchacha, devenida objeto, se convierte así en la imagen de la falta. Por esto, encontrado el objeto de deseo, eliminando la falta, Minami se encuentra con la falta de la falta, se abre la frontera entre interior y

exterior, y lo real destruye brutalmente la imagen del deseo. Es la experiencia de la extimidad provocada por la aparición de Ozaqui, el doble.

En ambas películas el doble es un ser inexplicable, hecho que se representa con diversas estrategias que también involucran al espectador: la sorpresa, el suspenso, el pavor y los diálogos que sólo explican lo que el doble no es. La imposibilidad cognitiva nunca se interrumpe ni culmina a lo largo de estos films. Por otra parte, el encuentro con el doble es el encuentro con el objeto primordial. Esto es lo que provoca la atracción del doble y al mismo tiempo su rechazo, pues el doble es aquel que proporciona el goce y el ser original, lo que sólo puede alcanzarse con la muerte del sujeto (Dolar, 2003, p. 71). Pero, dado el carácter Real del objeto, esta es una muerte en el orden simbólico, por esto, aunque los protagonistas se acercan a la alteridad de sus dobles por sus propias acciones, Batman continúa viendo un criminal y Minami continúa viendo a una mujer. Así, el doble como real y poseedor del objeto, imagen de este objeto, materialización irreconocible de lo más íntimo, representa la extimidad del protagonista.

### **3.3 Audiovisión del Doppelgänger**

En los primeros apartados del presente capítulo se identificaron y describieron los aspectos narrativos y la interpretación psicoanalítica de la relación entre los protagonistas en ambas películas, para explicar porqué estos forman una relación de Doppelgänger y porqué esta relación en particular es una forma de representación del concepto lacaniano de extimidad. Por otra parte, dada la cualidad literaria del motivo del doble y las características abstractas de lo éxtimo, en cada apartado se apoyó el análisis en la lectura de la imagen, pues el objetivo del trabajo no se dirige a proponer una interpretación posible, sino a mostrar efectivamente

cómo esta forma del motivo del doble permite una representación audiovisual de una experiencia psíquica del ser humano. Finalmente, si bien en general se hizo referencia a las imágenes y en diversos apartados se indicaron características sonoras importantes para la representación, quedan por describir los aspectos específicamente audiovisuales de la relación, inscribiendo el motivo del doble y su implicación psicoanalítica en la interacción entre imagen y sonido. El objetivo de este apartado será identificar las características audiovisuales que hacen de este tipo de doble cinematográfico una forma posible de representación de la extimidad.

### 3.3.1 Gozu

En Gozu son numerosas los momentos que contienen evidencias audiovisuales de los diversos aspectos analizados. Prácticamente cada escena forma parte de un continuo de ejemplos de las diversas características. Sin embargo, hay cuatro escenas que conjugan varios de estos elementos, condensando las distintas formas, técnicas, estrategias y signos con los que el doble representa la extimidad.

La primera escena, "Llegada Nagoya (Ozaqui ha muerto)", es la penúltima escena del primer acto. Minami llega obligado a este pueblo pues su celular no tiene señal y además debe encontrar otro camino para continuar el viaje, porque la carretera por la que viajaba culmina en un río, interrumpiendo la continuación de su travesía. La segunda escena, la "desaparición de Ozaqui", es la última del primer acto pues Minami se da cuenta que Ozaqui desapareció, lo que cambia radicalmente su objetivo y establece el conflicto de la película, que pasa de su deber de eliminarlo a su necesidad de encontrarlo. La tercera escena es el sueño con el demonio Gozu, que le revela el lugar donde está Ozaqui. El cuarto ejemplo es la secuencia del clímax de la película que narra la relación sexual con una mujer que dice ser Ozaqui, el



aparente intento de castración que sufre Minami y el renacimiento de Ozaqui, como hombre.

### 3.3.1.1 Llegada Nagoya (Ozaqui a Muerto)<sup>60</sup>

Minami y Ozaqui, aparentemente muerto, llegan al estacionamiento del restaurante. Minami baja del auto para hacer una llamada desde un teléfono público, pero como no funciona sale de la cabina telefónica. Mientras mira a alguien que lo espía desde una ventana, el teléfono comienza a sonar extrañamente llamando su atención. Cuando el teléfono deja de sonar, Minami decide entrar en el restaurante.

La escena se puede segmentar en tres partes: antes, durante y después del sonido del timbre del teléfono público. En la primera y la última parte el sonido es literal, en términos de Chion, su objetivo es la *reproducción*, pues recrea la realidad diegética de ese espacio físico y las acciones que en él ocurren: el sonido del auto de Minami aproximándose, la puerta del auto y la de la cabina telefónica, los pasos, los lentes, las monedas moviéndose en el bolsillo, en la mano y desplazándose dentro del equipo telefónico, los golpes que Minami le da al aparato para intentar que funcione, el ambiente de tráfico y otros elementos ambientales como el piar de pajaritos. Los signos visuales: la imagen de exterior, de día, con autos en movimiento, junto al sonido de tráfico, representa una situación diurna, urbana y cotidiana, sin nada *fuera de lo común*. Lo mismo ocurre con los gestos de operación del teléfono público, sincronizados con el sonido de las monedas.

A pesar de la propuesta aparentemente simple o *natural*, cabe enfatizar el concepto de valor añadido como función interpretante del producto audiovisual. Debido al nivel de ruido ambiente, técnicamente no es posible grabar durante la

---

<sup>60</sup> 16:15 a 18:09 (Miike, 2003)

producción los leves sonidos que producen las llaves, las monedas en las manos o los pasos, de modo que este tipo de sonidos incidentales son grabados durante la etapa de postproducción. Sin embargo, lejos de llamar la atención sobre la artificialidad del dispositivo, producen un efecto de *naturalidad* y gracias a ésta, la lectura deseada. Estos sonidos incidentales claramente definidos gracias al proceso de grabación posterior y mezcla, son los que orientan la interpretación de la escena hacia una situación cotidiana. El sonido no está sólo repitiendo lo que se ve, sino en cambio, definiéndolo. De esta forma, el sincronismo y los indicios sonoros materializadores<sup>61</sup> contribuyen a la verosimilitud de la escena, al aspecto icónico de la representación cinematográfica, entendiendo que "la concepción de similitud icónica está dada por la relación analógica entre un sonido y todos los sonidos que guardan alguna similitud con él" (Chalkho, 2008, p. 88). A la vez, este conjunto de sonidos tienen la función de índice puesto que señalan lo ordinario del sitio y el mal funcionamiento del teléfono.

El diseño de sonido es una construcción, el aspecto sonoro de la representación audiovisual y conforma, interactuando con la imagen, el sentido de la escena. Esta es la "doble ida y vuelta" que explica Chion. De modo que el sonido de la escena no está determinado unívocamente por el contenido visual, sino por la interpretación que resulta de la interacción con el sonido, por lo que para una misma imagen cabrían diversas bandas de sonido posibles. Teniendo en cuenta que Ozaqui aparentemente está muerto y lo que ocurrirá en la segunda parte de esta escena con el teléfono, el sonido podría haber tenido elementos de suspenso desde el inicio, a manera de continuación del efecto de sonido que enfatizó la muerte de Ozaqui en el auto. También se podría haber utilizado la música, que haría las veces de una

---

<sup>61</sup> "Son los que nos remiten al sentido de la materialidad de la fuente y al proceso concreto de la emisión del sonido" (Chion, 1993, p. 111)

anticipación que condujera al evento extraño del teléfono. La escena inicia como una situación cotidiana para dar entrada al elemento perturbador de la cabina.

En el segmento central de la escena, Minami mira intrigado el teléfono, suspende su actividad, su rostro demuestra cierto desagrado y a la vez atención, pues trata de darle sentido al sonido que proviene del aparato (Figura 28). El sonido culmina cuando Minami mira abruptamente a Ozaqui (Figura 29, en página 135). A diferencia de la propuesta sonora de la primera parte de la escena, los sonidos provenientes del teléfono de la cabina son expresivos, pues lo que podría ser construido como un mal funcionamiento *normal*, se representa como un evento misterioso. Para lograr este cambio, la estructura de la banda sonora es diferente por completo. Los cambios más drásticos son la incorporación de la música, la eliminación de sonido ambiente y el efecto de sonido del teléfono.



*Figura 28.* El teléfono público del restaurante del pueblo de Nagoya. El teléfono suena en forma extraña

El elemento más llamativo es el efecto de sonido del timbre telefónico pues es complejo y tiene varias características simultáneas. La primera, es la variación de tono que produce una desafinación del sonido de la campanilla. El segundo elemento es una efecto que simula el denominado *ruido* de línea de comunicación, para diferenciarlo del sonido que contiene la información, la *señal*. El último elemento es

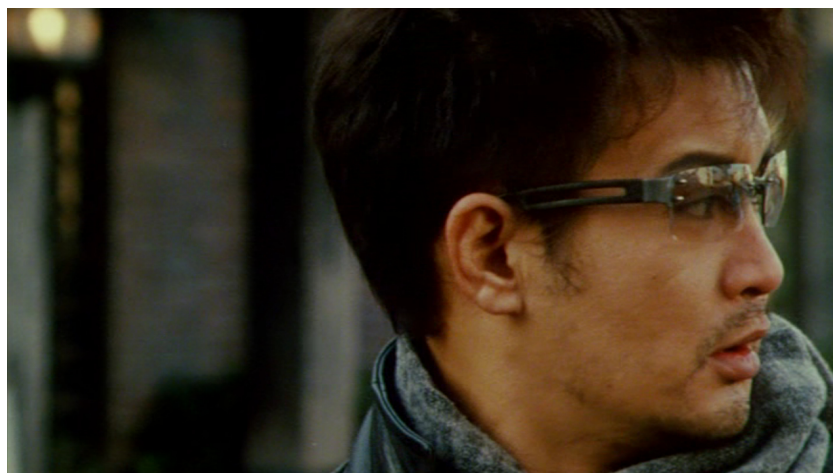
la interrupción breve del sonido. La interacción de estos elementos, desafinación, interrupción y ruido de línea producen, como efecto de conjunto, una distorsión desagradable del sonido original. Junto con el sonido propiamente telefónico, hay un sonido que se confunde con el del ruido de línea mencionado, que aparenta ser producto de una pronunciada deformación de una voz humana. Por otra parte, el sonido de la puerta de la cabina abriéndose mientras se escucha el teléfono también está diseñado de forma expresiva. En este momento la puerta se abre raspando el piso y rechinando, cuando apenas segundos antes, cuando Minami salió de la cabina, no produjo ninguno de esos dos sonidos. Este sonido funciona como un símbolo, pues la relación entre representamen e interpretante es una convención del género de terror. En otro contexto, estos mismos sonidos podrían ser usados como índice del desgaste, abandono, mal estado o antigüedad del mueble. En este caso sin embargo, se interpretan como signo de algo misterioso e inquietante.

Los otros dos elementos, el ambiente y la música, son más simples en su concepción pero contribuyen igualmente al diseño general de la escena. Durante la llamada, el sonido ambiente desaparece completamente, es lo que Chion define como una *extensión nula del ambiente o suspensión*, cuando los sonidos ambientales del espacio de la historia no se escuchan y en cambio sólo permanecen los que escucha o imagina el personaje. En este caso, dejan de escucharse todos los sonidos relativos al tráfico, así como cualquier referencia sonora a un espacio exterior urbano. Esta falta de sonido correspondiente a la imagen, se interpreta como un sonido *subjetivo*, un desplazamiento hacia el mundo interior del protagonista. De modo que ese sonido sólo es escuchado por él o bien, es tal la atracción que ejerce que es lo único que él escucha. Por su parte, la música es el último elemento sonoro que se integra en este segmento, comienza una vez establecida la escena subjetiva por eliminación del

ambiente y el efecto de sonido del teléfono. Consiste en una cuerda grave frotada que repite una nota cinco veces con un tempo lento y culmina con unos cascabeles. Es de una estructura muy simple, pero contribuye a producir un *clima* de misterio, generar ansiedad ante un posible desenlace inesperado. Por otra parte, repite la instrumentación de cuerdas usada en escenas anteriores relacionadas con Ozaqui, relacionando la extrañeza del momento con el personaje, aunque este se muestre en una situación pasiva.

El diseño de sonido de esta escena y las relaciones audiovisuales que se establecen destacan tres hechos principales. En primer lugar, lo sonoro como objeto extraño. En segundo lugar, la relación entre Minami y la situación siniestra. Por último, la relación entre lo ominoso y Ozaqui. Durante el evento del teléfono, el sonido tiene la función de *objeto extraño*, pues para un plano visual de un teléfono público sin nada de particular y un plano del rostro de Minami que responde con intriga a un sonido del teléfono, valga el énfasis, que no se ve, la escena propone una transformación completa del tipo de realidad que se observa desde el inicio de la película. En particular, el timbre del efecto de sonido del teléfono se presenta como una distorsión. De esta forma, la escena presenta lo terrible e inconcebible, por medio de dos clases de elementos sonoros: la música y los efectos de sonido. A su vez, la eliminación del sonido ambiente permite establecer que Minami se relaciona con lo siniestro a un nivel psicológicamente íntimo. Finalmente, lo ominoso se relaciona con Ozaqui de tres modos. Por una parte, la música que tiene elementos usados en escenas previas de la película con referencia a Ozaqui. La música refiere indudablemente a Ozaqui, pues como explicaba C. Gorbman, su significado está subordinado al significado narrativo. Por otra parte, el tipo de efecto de sonido del teléfono, que se relaciona con el sonido de una película que Ozaqui ve en el

restaurante en la primera escena, el primer plano del film. El tercer elemento es la mezcla, pues el conjunto de sonidos extraños termina sobre el plano de Ozaqui, desde la mirada de Minami, con lo que se establece explícitamente la relación causal entre aquel y lo extraño (Figura 29).



*Figura 29.* Minami mira a Ozaqui. Su mirada establece una relación entre los sonidos extraños y Ozaqui.

Se puede apreciar en la escena que el doble se asocia a la distorsión sonora y que el acceso del protagonista a esa distorsión ocurre en su interior, definido por la suspensión. Por otra parte, la estructura de la escena propone una situación cotidiana que se ve perturbada por la irrupción de un elemento fuera de lo común e inquietante. Así, la escena representa lo externo como siniestro, percibido en el espacio interior del protagonista. Estas características de la escena y su estructura describen en forma audiovisual formas de describir o definir la extimidad: la relación de lo exterior con lo íntimo y la emergencia de un elemento que produzca una alteración de la realidad.

### 3.3.1.2 Desaparición de Ozaqui<sup>62</sup>

Minami se sobresalta al ver que Ozaqui no está en el auto, sale del restaurante,

---

<sup>62</sup> 23 a 23:54 (Miike, 2003)

lo busca por los alrededores y finalmente regresa (Figura 30, en página 136). En esta escena Minami queda establecido como protagonista y se define el conflicto: Ozaqui ha desaparecido y debe ser encontrado. En forma correspondiente, Ozaqui queda definido como doble. La escena también representa un cuestionamiento de la realidad de Minami, en tanto no es posible que un muerto desaparezca. Luego de tres breves planos cortos de Minami dentro del restaurante, el resto de la escena, el momento de la búsqueda, se resuelve en un plano secuencia. Por medio de la interacción audiovisual, el tipo de música y los efectos de sonido este plano, que muestra a Minami sorprendido mirando en todas direcciones, narra un momento de incertidumbre propio del género de terror. Así como en la escena de la muerte de Ozaqui, el montaje audiovisual propone el sentido de la escena mediante un diseño de sonido que pasa de la reproducción a la expresión.



*Figura 30.* Minami no ve a Ozaqui. Descubre que su *hermano* ha desaparecido y comenzará a buscarlo

En esta interacción, hay tres signos sonoros en juego: el ambiente, la música y los efectos de sonido. El pasaje de la reproducción a la expresión sonora es producido por medio de la disminución de la intensidad del sonido ambiente diegético y el comienzo de la música. El ambiente desaparece por un momento, para demarcar el comienzo de la experiencia ominosa que establece la música. En este

punto, planteado lo extraño de la situación, Minami llega donde estaba sentado Ozaqui y la música cesa. Luego mientras Minami toca el asiento en el que Ozaqui estaba y la cámara avanza con un movimiento descendente que sigue la acción de Minami, se escucha un efecto de sonido muy grave, lento, de tipo gutural, cercano a un aullido pero tonalmente descendente. Mientras Minami se aleja del auto para seguir buscando, el efecto de sonido se combina con la continuación de la música, hasta el final de la escena.

La música, principalmente de cuerdas graves frotadas, tiene dos partes diferentes, antes y después del efecto de sonido de aullido. Ambas partes se componen de elementos sonoros y estructurales presentes en temas anteriores. En la primera parte, la estructura consiste en una serie de notas ejecutadas a un tempo lento, similar a la que tiene la música de la escena del teléfono. Es un cello solo ejecutado con cambios esforzados en la presión del arco sobre el puente del instrumento para producir un sonido metálico, raspado y rígido. Durante el principio de esta secuencia se le superpone el sonido escuchado también al final de la primera secuencia, cuando mata al perrito y cuando amenaza a la conductora en la carretera. Se trata de un segundo cello que ejecuta notas aleatorias en las cuerdas más agudas, sin tonos precisos y con cambios rápidos en la dirección del arco sobre el mástil, sin vibrato y con poca presión para dar una característica borrosa al dibujo de la frase musical. Las tonos se ejecutan en dirección descendente pero avanzando en posición contraria con inserciones de glissandos cortos y esporádicos.

En la segunda parte, la música tiene una característica exageradamente rugosa, que también había sido usada con anterioridad, durante la primera secuencia y en la escena de la *muerte* de Ozaqui. Este tema musical, muy cercano a un efecto sonoro, tiene mucho procesamiento como para determinar con exactitud la instrumentación,



pero es similar a un contrabajo con su cuerda más grave afinada varios tonos hacia abajo (*scordatura*), suficiente para que la cuerda quede libre para agitarse abiertamente; con arco en posición normal, poca presión, con *portamentos* cortos y giros en la perilla de afinación. Esta ejecución permite mantener en esta sección grave el estilo musical de la sección aguda, aleatorio, indefinido, susurrante, estresante, abrasivo y de modulaciones casi guturales.

Teniendo en cuenta el criterio mencionado de Claudia Gorbman, que explica que el significado de la música del cine narrativo está supeditado al significado de la narración, se pueden entender que mediante estas referencias, la música no sólo está contribuyendo a crear un *clima* de misterio y ansiedad por sus características tímbricas y melódicas, sino que al mismo tiempo, por efectos de repetición y similitud, es una referencia al mundo siniestro de Ozaqui. La música es un símbolo de este mundo en escenas en las que visualmente aquel está en una situación pasiva o incluso no está presente.

También en esta escena se pueden apreciar efectos de valor añadido. Las imágenes muestran la perplejidad de Minami y su búsqueda vana por encontrar el cuerpo de Ozaqui en las inmediaciones del estacionamiento. Sin embargo, el sonido de la escena no *reproduce* los que podrían listarse como eventos sonoros *naturales* de la situación, principalmente el sonido de tráfico. En cambio, los sonidos principales son la música y los efectos de sonido. Reforzando la propuesta sonora expresiva, el sonido ambiente se elimina por completo durante un breve momento, tanto los sonidos del ambiente interior del restaurante sobre el plano subjetivo de Minami antes de dirigirse al auto, como los del tráfico sobre el contraplano. Este recurso técnico de la mezcla de sonido, asociado a la imagen del auto desde la posición del protagonista, es un signo que permite interpretar lo observado como una

percepción subjetiva, lo que finalmente relaciona la extrañeza del evento con el interior de Minami.

También en esta escena el doble está asociado a los sonidos expresivos y extraños de la música y los efectos de sonido. A su vez, la eliminación del ambiente y su bajo volumen respecto de la situación representada, relacionan el momento con la vivencia interior del protagonista. De esta forma, Ozaqui se representa con sonidos extraños y a la vez con el interior de Minami, aludiendo de esta forma a la condición éxtima del doble.

### 3.3.1.3 Gozu y el Mensaje de Ozaqui<sup>63</sup>

Es de noche, Minami está en la habitación luchando contra el frío mientras se va quedando dormido cuando escucha unos pasos pesados fuera del cuarto y un sonido de un objeto que se arrastra. Minami mira la puerta y pensando que es Ozaqui, lo llama. Al no recibir respuesta, decide abrir la puerta y salir al pasillo, donde no ve a nadie. De regreso se encuentra con el demonio Gozu, que luego de entregarle un papel le lame la cara repetidas veces hasta que Minami se desmaya. En el epílogo de la escena Minami se despierta sobresaltado y lee el papel que Gozu le entregó. La escena se divide en cuatro momentos: antes de que Minami escuche los pasos, mientras los escucha y llama a Ozaqui, el encuentro con Gozu y el despertar.

En la primera parte el sonido es principalmente literal, intenta *reproducir* el sonido de la situación cotidiana que se representa visualmente, como los roces de la frazada, el vapor, la flama de la vela o los suspiros entrecortados de Minami. Dada su similitud analógica con la referencia, cumplen la función de ícono sonoros y al mismo tiempo, se comportan como índices, que indican la acción del movimiento, el

---

<sup>63</sup> 1:20:49 a 1:25:45 (Miike, 2003)

calor y el viento. Por otra parte, el viento tiene también una función simbólica, pues forma parte de un código sonoro del cine de terror. El viento indica la soledad, el misterio, la inminencia de lo desconocido o la cercanía de un elemento peligroso. Este sonido contribuye tanto a crear un ambiente nocturno *natural* como a producir misterio. Este elemento de *misterio* se refuerza con una componente de baja frecuencia en el sonido del viento.

En la segunda parte de la escena el sonido es principalmente expresivo, pues la mayoría de los sonidos no se corresponden con las imágenes, por diversas razones. Minami escucha pasos<sup>64</sup> muy reverberantes que no están en relación con las características acústicas del lugar (Figura 31, en página 141). Además, estos pasos son en extremo *pesados*, dando la idea de pertenecer a un ser de grandes dimensiones. También escucha un sonido de un objeto que se arrastra lentamente, que permite apreciar toda la rugosidad de las superficies que interactúan. Respecto de la mezcla, el sonido se escucha con una nitidez e intensidad que no coinciden con su ocurrencia fuera del cuarto y a la vez, la gran nitidez del sonido de fricción es contradictoria con el sonido filtrado de los pasos. Por otra parte, hay cuatro movimientos de cámara que tienen un efecto de sonido grave que acompaña sendos desplazamientos. Son sonidos que aparentan ser producidos por un objeto muy grande que se traslada provocando fricción sobre la superficie, es un ejemplo de la clase de sonido que se suele denominar *whoosh* en la terminología anglosajona. Hay otros dos elementos, un golpe que suena con efectos de saturación y el sonido de metal chirriando en un plano exterior de la casa. La música empieza casi desde el principio de esta sección, luego del tercer paso reverberante. Empieza como unos bloques simples de sonido de tipo electrónico, de sintetizador, que consisten en

---

<sup>64</sup> El sonido de “pasos” es producido por un taiko, instrumento de percusión japonés. La interpretación como “pasos” corresponde a una escucha occidental. También puede ser interpretado como un componente musical, que da inicio a un momento de misterio.

acordes prolongados con muy leves ondulaciones de tono. Una vez que Minami llama por última vez a su *hermano*, la variación tonal se incrementa a la vez que va aumentando la intensidad en forma continua hasta que Minami abre la puerta de la habitación, momento en el que la música se interrumpe abruptamente. El último elemento, relacionado principalmente con la etapa de mezcla de sonido, es la eliminación del sonido ambiente con el primer whoosh y luego por ser enmascarado por la música, hacia el final de la sección.



*Figura 31.* Minami espera por Ozaqui. Minami escucha sonidos fuera de la habitación y supone que son producidos por Ozaqui

Este fragmento de la escena muestra a Minami, intrigado, mirando hacia la puerta y llamando a Ozaqui, hasta que decide incorporarse para abrirla. Sobre estas imágenes, la serie de sonidos no identificados, como el golpe en la puerta o el objeto que se arrastra, los pasos iniciales, el sonido del metal chirriante y la variación final de tono e intensidad musical, permiten leer esta escena no sólo como un momento de intriga o expectativa, sino como un momento de ansiedad creciente. El elemento de terror de este segmento está principalmente en los sonidos, por la dificultad para identificarlos, por el timbre *sucio* y por el movimiento de tensión provocado por la música hacia un desenlace terrorífico.

Como en escenas anteriores, algunos sonidos tiene una característica de

rugosidad o saturación, como el golpe en la puerta, el rechinar del metal, los whooshes que acentúan los movimientos de la cámara y la música. Así en esta escena también los sonidos extraños y la distorsión sonora introducen la presencia del doble y la disminución completa o parcial del sonido ambiente relacionan esa presencia con una percepción subjetiva del protagonista.

La tercera parte, es un segmento de transición hacia el encuentro con Gozu y retoma la propuesta audiovisual inicial. En el momento de abrir la puerta, regresa el sonido ambiente y se escuchan los sonidos incidentales mientras se muestra a Minami recorrer el pasillo, descansar un momento y regresar a la habitación. De la misma manera, se escucha nuevamente el viento, con el componente de baja frecuencia, que mantiene la atmósfera de misterio a la vez que pretende presentar una situación cotidiana, pues al volver el sonido ambiente es como si la situación hubiera vuelto a la *normalidad*.

La cuarta parte comienza cuando Minami está a punto de entrar a la habitación. Inmediatamente antes de llegar, se escucha un gruñido grave y lento que sube de tono, se acelera y se torna más agresivo cuando Minami alcanza el umbral de la puerta y se encuentra cara a cara con Gozu, un demonio con cuerpo de hombre y cabeza de vaca, cuya parte humana se presenta como un hombre en ropa interior (Figura 32, en página 143). El momento del encuentro es enfatizado con el comienzo de la música, la detención de Minami y la disminución abrupta del sonido ambiente. Este último luego será reemplazado por un efecto de sonido, de tono grave, constante y de poca intensidad. Por su parte, la música y la parálisis de Minami continuarán durante el resto de este fragmento, hasta apenas momentos antes del desmayo. La música inicial consiste en un piano ejecutado con púas raspando sobre las cuerdas, para producir un *glissando*, lo que se percibe como un sonido áspero y más agresivo.

Este componente de la música es acentuado por una nota esporádica tocada por los contrabajos. Este comienzo plantea un momento de suspenso pues Minami no sabe si este demonio lo atacará.



*Figura 32.* El demonio Gozu. Minami se encuentra con el ser mitad vaca, mitad humano. La parte humana está casi desnuda y en ropa interior.

Luego, Gozu comienza a exudar por su boca un líquido viscoso blanco, cuyo sonido corresponde al de un líquido denso, a la vez que vuelve a gruñir, pero esta vez lentamente y sin la agresividad anterior, provocando un sonido parecido a unas gárgaras suaves en un tono muy grave y con cierta modulación, como ejecutando vocalizaciones, similares a las escuchadas en la escena del estacionamiento. Sin dejar de gruñir ni babear, Gozu se acerca a Minami y le extiende un papel obligándolo a tomarlo. Cuando Minami accede, la música cambia dando paso al cello que ejecuta un ostinato simple grave, ejecutado sobre el puente del instrumento, y como en la escena de la desaparición de Ozaqui, un segundo cello ejecuta notas aleatorias, sin tonos precisos y con cambios rápidos, en las cuerdas agudas. Nuevamente, la ejecución sobre el mástil, con poca presión, hace borrosas las frases musicales. El cambio en la música enfatiza el momento en que Minami acepta el *mensaje* del demonio y a la vez es una reexposición de un tema ya asociado al doble en escenas anteriores. Con la aceptación de Minami, el cambio de música, la referencia musical

a Ozaqui y el clima de tensión que ésta produce, Gozu comienza a lamerle la cara a Minami (Figura 33, en página 144), con lo que el efecto desagradable del líquido es transferido al sonido producido por las múltiples lamidas que Minami recibe en su rostro, que pretende reforzar el aspecto húmedo y pegajoso de la saliva que se observa en la imagen. La música se interrumpe abruptamente y es reemplazada por el efecto de sonido ambiente mencionando anteriormente. Esta interrupción anticipa el final del clímax, pues Gozu deja de lamer la cara de Minami, éste se desmaya, finaliza el *efecto* de sonido grave que hace las veces de ambiente y regresa sonido ambiente inicial, el que intenta reproducir el sonido *natural* del recinto.



*Figura 33.* Gozu lame la cara de Minami. Después de recibir el *mensaje* de Ozaqui del monstruo obscuro Minami soporta paralizado los *besos* hasta desmayarse

La última parte es el epílogo de esta secuencia, Minami se despierta sobresaltado y encuentra apoyada en su entrepierna el papel que le entregó Gozu en el sueño. El papel es un mensaje de Ozaqui, que le indica dónde lo espera. Luego del sobresalto inicial que lo despierta, Minami no parece asombrado de encontrar el mensaje, que recibe con alegría al ver que se lo envía Ozaqui. El sonido de la escena es literal, como en la primera y la tercera parte, intentando reproducir el sonido de una situación de la vida cotidiana, poblándola con los sonidos incidentales del roce de la ropa, la frazada y el papel. El sonido del viento, es más suave que antes y sirve

para puntuar momentos relevantes, por ejemplo, una ráfaga aguda apoya el instante en que Minami abre el mensaje y una grave lo hace cuando pronuncia el nombre de Ozaqui.

Esta escena relata el comienzo del cambio efectivo de Minami en su relación con Ozaqui, aceptando verlo de una forma distinta y entendiendo que para ello debe enfrentarse con una situación que le provoca terror. En el plano psicoanalítico, este es el encuentro de Minami con lo Real. La escena presenta un clima de *horror directo*, según lo describe Hanich, establecido principalmente por el aspecto icónico de la forma monstruosa, la música discordante y la repulsión de los efectos sonoros. En particular, siendo Gozu un demonio semihumano, es posible identificarlo con el propio Minami y al mismo tiempo con Ozaqui, por el mensaje que le entrega. Las intenciones de Ozaqui, el elemento relativo a la relación sexual entre ellos, se observa en la voluptuosidad de Gozu, los *besos*, su desnudez y la ropa interior. El aspecto oculto y no permitido de esta relación se refuerza con el inserto de una escena incestuosa entre los hermanos dueños del hotel. El mundo interior de Ozaqui se refleja en este caso de dos modos, además de la ausencia de sonido ambiente diegético como ocurre en las escenas anteriores, el encuentro transcurre en un sueño, reforzando el lazo entre Ozaqui y el mundo interno de Minami. De este modo, aun sin ver propiamente a Ozaqui, y en su lugar ver una forma monstruosa, Minami ha llegado a este punto por su deseo de encontrarlo y así como desde el comienzo de la escena intuye que los sonidos extraños pertenecen a Ozaqui, más tarde acepta su *mensaje* y no rechaza la muestras de afecto que recibe aunque sean absurdamente monstruosas y finalmente lo hagan desfallecer.

Como en las escenas anteriores, el doble está representado con el sonido extraño de la música, los efectos de sonido y las vocalizaciones: el raspado de las



cuerdas del piano, la aspereza de los sonidos del cello sobre el puente, la estridencia y atonalidad mientras Gozu lo lame, los sonidos repulsivos del líquido, la lengua y los gruñidos de Gozu. Estos sonidos, junto con la imagen monstruosa y las acciones repulsivas en un espacio onírico, representan lo ominoso, lo rechazado que emerge. Así, este monstruo, que es Ozaqui, al que Minami encuentra en su sueño y que no puede explicar, representa una relación éxtima.

#### 3.3.1.4 Reaparición de Ozaqui<sup>65</sup>

Esta escena relata la consumación sexual de Minami con la mujer y la reaparición terrorífica de Ozaqui como hombre. Luego de consumir la relación con la mujer, que lo motivaba con insistencia, Minami tiene una sensación extraña y descubre que no puede retirar su miembro de ella. Prosigue un esforzado forcejeo para intentar liberarse hasta que ve que lo que le impide desprenderse es una mano que lo retiene desde dentro de la vagina de la mujer, de la que logra desprenderse luego de nuevos forcejeos y golpes. Liberado Minami, la mano se retrae al interior para dar lugar a la aparición de la cabeza de Ozaqui, que sale completamente, emergiendo desde la muchacha como en un alumbramiento. Luego de *dar a luz*, la mujer queda consumida. Así, se puede segmentar la escena en cuatro partes, la consumación, el intento por liberarse, el *nacimiento* de Ozaqui y el breve epílogo con la mujer avejentada.

En la primera parte<sup>66</sup> se relata el encuentro sexual entre Minami y la mujer (Figura 34, en página 147). La escena muestra la excitación y el deseo de la mujer, que guía y motiva gestual y verbalmente a Minami para sobreponerse a sus muestras de vacilación y sus repetidas intenciones de detenerse. La dudas que Minami expresa

---

<sup>65</sup> 1:56:51 a 2:07:01 (Miike, 2003)

<sup>66</sup> 1:56:51 a 2:00:58 (Miike, 2003)

verbalmente<sup>67</sup>, su gesto corporal dubitativo, sus quejidos, no sólo no muestran placer sino que además dejan ver cierta reticencia al encuentro. La escena muestra una relación sexual no placentera, resistida y finalmente fallida con una mujer. La extensa duración de la escena, casi la mitad de la secuencia, refuerza la relevancia del hecho, la imagen de la mujer no le sirve a Minami como una pantalla fantasmática capaz de sostener la relación sexual.



*Figura 34.* Minami va consumir su relación sexual con la mujer. La secuencia muestra la indecisión de Minami y su incomodidad

Como en las escenas anteriores, la primera parte establece una representación realista, que en este caso prácticamente prescinde del montaje, pues luego de tres brevísimos planos de establecimiento el resto transcurre con un plano secuencia. Este plano, junto con el sonido *realista*, que intenta *reproducir* la realidad diegética, propone una representación de la materialidad incómoda del acto sexual en vez de su posible aspecto erótico. El diseño de sonido se compone de una serie de índices del displacer, la molestia, el esfuerzo y los toscos movimientos sobre el sofá, todos ellos opuestos a la representación del éxtasis erótico que podría proponer la situación y la imagen de la bella muchacha. Como explica Žižek (1997), Hollywood suele expresar el éxtasis sexual a través de metáforas y acompañamiento musical (p. 182),

<sup>67</sup> Minami: "¿Estás seguro de esto?" (Miike, 2003)

elementos que sirven de pantalla para filtrar lo Real del acto sexual (Žižek, 2006a), "librándonos del peso opresivo de su enorme presencia" (Žižek, 1997, p. 182). De esta forma, los sonidos, los silencios y la ausencia de música respecto de la convención cinematográfica, expresan la ineficacia de la fantasía femenina elaborada por Minami, son signos que *no deberían estar* y por esto se convierten en una representación de lo Real.

La segunda parte de la escena<sup>68</sup> narra el terror que experimenta Minami y su reacción al percibir que algo retiene su pene dentro de la mujer, impidiéndole separarse de ella (Figura 35). Este cambio radical de la escena que transforma el momento sexual en uno de terror, se representa con diversos signos audiovisuales, pues tanto el montaje visual como el diseño de sonido cambian tan drásticamente como la intención de la escena.



*Figura 35.* Minami intenta separarse de la mujer. La incomodidad de la secuencia anterior se transforma en el horror de una posible castración.

El primer signo del cambio es un efecto de sonido grave que se interrumpe abruptamente, para volver a empezar y detenerse varias veces. Es durante esta primera secuencia de efectos de sonido que Minami se da cuenta del problema que enfrenta. El sonido es una clase de ruido blanco sin las frecuencias agudas que

<sup>68</sup> (2: 2:00:59 a 2:02:46) (Miike, 2003)

incrementa la intensidad a lo largo de cada repetición, a manera de anticipación, esto es, el aumento gradual de la intensidad indica la inminencia de un momento importante. Durante esta breve transición, el montaje ya ha cambiado, la escena no se narra en un plano secuencia sino con un montaje desde distintas posiciones de cámara y con diversos tamaños de planos. Se acelera el ritmo del montaje y por primera vez se muestra a Minami en primer plano y de frente. El siguiente momento de cambio lo indica un efecto de sonido que semeja un desgarramiento acuoso, que también se repite varias veces. Luego de este sonido, la sorpresa de Minami se vuelve desesperación, pues el efecto de sonido acuoso y el movimiento brusco de Minami indica que es tironeado hacia la mujer. Minami responde realizando movimientos violentos, vocalizando su esfuerzo con quejidos de dolor y arrastrándose por la sala, junto a la mujer, para intentar liberarse. Al llegar a una habitación adyacente, donde continúa forcejeando, es nuevamente el sonido el que indica el próximo cambio, repitiendo la estructura sonora de la escena de la desaparición de Ozaqui, el efecto de sonido grave similar a unas vocalizaciones junto a un cello ejecutado lentamente sobre el puente, produciendo un sonido metálico, rígido y áspero.

Como explica Žižek (2006b), con los términos de Chion, estos sonidos *expresivos* no son imaginarios (simulacrum) ni simbólicos, porque no expresan la realidad por imitación (imaginaria), ni tampoco por medio de una representación codificada (simbólica), sino por una "expresión inmediata" (p. 72), esto es, como una forma de expresión de lo Real, pues

este tipo de sonido nos penetra, se apodera de nosotros en un nivel inmediato-real, como los ruidos obscenos, mucosos, viscosos, repugnantes, que acompañan la transformación de los seres humanos en sus clones extraterrestres...., sonidos asociados con alguna entidad indefinida, a media distancia entre el acto sexual y el parto (p. 72).

En la segunda parte de la escena Minami ha alcanzado su objeto de deseo, que es un producto de la distorsión de la mirada provocada por el deseo, por lo tanto, la imagen de la mujer, antes imagen del deseo, deviene imagen de la falta, la que no debería encontrarse. Como se comentaba en el segundo capítulo, en el encuentro con la falta Real desaparece la fantasía propia y el sujeto se ve como el objeto fantasmático del deseo del Otro (Chiesa, 2007, p. 166). Y como se mencionaba en el apartado psicoanalítico del análisis, lo siniestro se presenta cuando el sujeto se experimenta como un objeto, cuando a quedado "en manos, a merced del Otro" (Rabinovich, 1993, p. 98), pues "en la medida que devengo objeto de deseo, quedo excluido como sujeto" (Rabinovich, p. 101). Pasar a ser el objeto causa del deseo significa asumir una posición Real, que es imposible de soportar. Por esta razón, esta segunda parte de la escena continúa haciendo referencia a lo Real, pero en este caso incorpora la relación de lo Real con el doble, con lo que comienza a delinearlo como representación de la extimidad, pues en el momento de mayor intimidad el protagonista se encuentra con su Doppelgänger, que convirtiéndolo en objeto, hace emerger lo Real en lo Simbólico.

El doble es representado nuevamente por efectos de sonido que expresan lo desagradable, sonidos graves sin claridad, las vocalizaciones guturales y el timbre áspero de la música en una situación inexplicable, espantosa y violenta. La escena también relaciona al doble con el espacio interno del protagonista mediante la situación que plantea, el protagonista desnudo, en un unión íntima y amenazado en su sexualidad, con lo que ésta es capaz de representar la identidad del sujeto.

El siguiente fragmento<sup>69</sup> muestra el reencuentro de Minami con Ozaqui como hombre, que sale desde el interior de la mujer, como si (re)naciera de ella. El

---

<sup>69</sup> 2:02:47 a 2:07:01 (Miike, 2003)

encuentro cara a cara del protagonista y el doble se expone como una escena de horror directo, pues además del terror que explícitamente propone la situación, las imágenes y los sonidos se integran para crear una escena de terror de gran tensión y asco. El fragmento tiene a su vez tres partes, la aparición de la mano y la liberación de Minami, el intento de la mano por salir y el *nacimiento* propiamente dicho.

El segmento comienza con un primer plano de Minami que grita aterrorizado, al que prosigue un plano detalle de la mano que atenaza a Minami, saliendo desde el interior de la mujer, debido a los tironeos de Minami (Figura 36, en página 151).

Además de la imagen explícita que muestra un primer plano de la mano húmeda, el sonido tiene dos elementos nuevos, que se suman a los gritos de Minami: un efecto de sonido y la música. El efecto de sonido describe con gran claridad el momento de la esforzada salida del puño, la textura blanda de la carne y la humedad que se observa en el brillo del dorso de la mano. Luego de este breve momento se retoma el tema musical del cello ejecutando notas agudas aleatorias sobre el mástil, rápidas y sin tonos precisos. Como antes, la ejecución con poca presión sobre el mástil quita claridad a las frases musicales. Esta reexposición del tema musical relaciona al evento con Ozaqui. Finalmente, Minami logra liberarse a fuerza de los golpes que le propina al brazo opresor. Estos sonidos tienen más contenido *imaginario*, retomando el comentario de Žižek, que los del segmento anterior, pues al ser escuchados junto con la imagen se los asocia fácilmente a ella y pueden ser leídos como el resultado de lo que se ve que ocurre, físicamente, en la realidad diegética: una mano que abre con esfuerzo una vagina desde su interior. La sensación de verosimilitud se acentúa por la sincronización de movimientos visuales y velocidades sonoras. Sin embargo, el principal objetivo de lo apropiado del timbre y el ajustado sincronismo, tiene por objeto explotar la verosimilitud en un plano expresivo. Es necesario recordar que en

este momento también hay música, está finalizando el tema grave que se transforma en el tema de notas agudas, ambos capaces de crear y sostener por sí mismos la *atmósfera* de terror. De modo que este evento podría haber prescindido de incidentales y efectos. Así, el objetivo de estos sonidos es enfatizar el aspecto repulsivo del hecho para darle ese carácter a la escena, pues la importancia de estos sonidos no está en su iconicidad, sino en el mismo hecho de estar. Estos sonidos no buscan reproducir la realidad sino provocar repulsión, cumpliendo así la función que explica Žižek y con esto, son una forma de expresar lo Real de Ozaqui.



*Figura 36.* Mano de Ozaqui. “El doble...”perturbador del amor”...aparece...cuando el sujeto se acerca a la realización de sus deseos...la consumación de la relación sexual”

Las dos secciones que siguen tienen similares características, pues los efectos de sonido, aun cuando proponen un sonido *verosímil*, continúan siendo expresivos. Por ejemplo, las uñas de la mano sobre la estera, producen un sonido que antes que una mano rozando una superficie áspera semeja un material mucho más denso quebrándose. Un sonido parecido indica el momento en que Ozaqui logra sacar el pecho al exterior. Los sonidos de humedad, viscosidad y carne blanda se escuchan continuamente y en conjunto mantienen el elemento de repulsión de la escena. Por su parte, la música de estas secciones son reexposiciones de los temas anteriores, durante el segundo momento se expone el tema de cello agudo y luego el del cello

grave. En el tercer momento, luego de una transición musical lenta se retoma el cello agudo que ejecuta notas aleatorias. Así, en estas dos partes, los efectos de sonido, la música, los gritos y los quejidos de los diálogos, continúan expresando la tensión y repulsión que provoca Ozaqui, su aspecto Real.

Como en las escenas anteriores, la música y los efectos de sonido comparten algunas características tímbricas. La música tiene también en esta escena el componente agudo disonante, una especie de distorsión de la música respecto de los acordes de cuerdas graves, que coincide con los índices de deformación de los efectos de sonido, como el quiebre y la referencias a lo amorfo del burbujeo viscoso. Como en la escena del encuentro con el dominio Gozu, la deformación se presenta también en el plano expresivo, incorporando el elemento de repulsión. Aunque el sonido ambiente expresivo no es un elemento principal en esta escena, se puede escuchar desde un momento antes que comience a salir la cabeza de Ozaqui hasta un momento antes que éste abra los ojos. Durante los momentos en que este sonido ambiente no está presente, la relación con la vivencia subjetiva de Minami es sugerida por el nivel prácticamente inaudible del sonido ambiente, cuya función de continuidad del espacio sonoro la cumple principalmente la música.

En esta sección de la escena Minami se encuentra con la falta, se hace visible Ozaqui, lo Real que emerge desde la imagen de la mujer, fracturando la relación imaginaria. Así, Lo Real de Ozaqui y la posición de objeto que éste obliga a asumir a Minami, desplaza la relación imaginaria al plano simbólico, pues como lo resume Dolar (2003), "lo que es ominoso es la recuperación de la pérdida: la parte perdida destruye la realidad en lugar de completarla" (Dolar, 2003, p. 72) (Figura 37, en página 154). Así, Ozaqui introduce lo Real en lo simbólico. Por otra parte, la angustia que esto provoca, representado por la escena de terror, es propiamente



ominosa en sentido freudiano/laciano, pues sale a la luz lo que estaba destinado a permanecer oculto. La terrible situación que desarma el mundo simbólico de Minami es producida por Ozaqui, lo familiar y reprimido. Como lo explica Chiesa (2007), la angustia “corresponde a la aparición del doble que mira al sujeto con los propios ojos del sujeto” (p. 166), esto es, el cortocircuito entre lo unheimlich y lo heimlich, lo que es otra forma de describir la falta de límite entre lo exterior y lo interior. Así, el doble, asumiendo lo Real en el mundo de Minami, siendo "lo más interior, sin dejar de ser exterior" (Miller, 2010, p. 13), y provocando una experiencia angustiante, representa lo éxtimo de Minami. A esto se refiere la cita mencionada de Dolar (2003), repetida a continuación, que explica y ejemplifica uno de los elementos del motivo del doble

el doble es “un perturbador del amor”: típicamente aparece en el momento en que uno está apunto de tocar o besar a la mujer de sus sueños, cuando el sujeto se acerca a la realización de sus deseos, cuando está por lograr su completo placer, la consumación de la relación sexual... (a pesar de eso prefiero al doble, porque) sólo el alter ego puede ofrecer el verdadero goce que no estoy dispuesto a perder a cambio de placer. La magnífica joven es más bien un obstáculo para mi privilegiada relación conmigo mismo; ella es la verdadera perturbadora del juego, la que arruina el narcisismo, de modo que uno tiene que librarse de ella (y de eso se encarga el doble) para unirme a mi verdadero compañero, mi doble. Él retiene aquel objeto primordial para el que ninguna mujer puede ser el sustituto. (p. 71)



*Figura 37. La mujer dando a luz a Ozaqui. “Sólo el alter ego puede ofrecer el verdadero goce que no estoy dispuesto a perder a cambio de placer”*

El último plano de la tercera sección es un primer plano de Ozaqui con referencia de Minami (over the shoulder de Minami) gritando y mirando directamente a los ojos de Minami (Figura 38, en página 155).



*Figura 38.* Minami ha nacido. La angustia “corresponde a la aparición del doble que mira al sujeto con los propios ojos del sujeto”

El breve epílogo de escasos siete segundos<sup>70</sup>, es un primer plano de la mujer avejentada o consumida, cuyos gemidos de agonía son los únicos sonidos de esa imagen (Figura 39). El encuentro con lo Real de Ozaqui efectivamente ha destruido la imagen de la mujer.



*Figura 39.* La mujer consumida. “Ella es la ...perturbadora del juego... arruina el narcisismo... uno tiene que librarse de ella (y de eso se encarga el doble)”

<sup>70</sup> (2:06:54 a 2:07:01) (Miike, 2003)

En la escena el doble es representado como lo repugnante, deforme y amorfo, tanto en el plano sonoro como en el visual. En el plano sonoro, esto ocurre tanto con los efectos de sonido como con la música. En el plano visual, si bien estos aspectos se hacen visibles explícitamente en la tercera parte de la escena, en la segunda es la situación planteada, la violencia y la desesperación de las acciones las que se identifican con lo horrible. Por una parte, los elementos audiovisuales y narrativos representan lo Real del doble y muestran lo reprimido que retorna. Por otra parte, la exigua presencia del sonido ambiente diegético durante casi la mitad de la escena, el tercer fragmento, y el hecho de que sólo Minami ve a Ozaqui en esa mujer, establecen la escena como una experiencia interior de Minami. En conjunto, esta escena representa un encuentro con el doble y a éste como éxtimo del protagonista.

### 3.3.2 The Dark Knight

TDK tiene diversas escenas en las que es posible observar las características narrativas o psicoanalíticas mencionadas, en general, orientándose unas hacia un aspecto y otras hacia otro. Se eligieron las escenas siguientes pues en ellas confluyen ambos aspectos claramente, participan los dos protagonistas y presentan momentos importantes de la película.

En la primera escena, "We are tonight's entertainment", Batman se enfrenta por primera vez al Guasón y éste entiende lo importante que es Rachel para aquel, lo que luego usará en su contra. Esta escena señala el inicio del cambio cualitativo del Guasón ante Batman. La segunda, "Interrogatorio", muestra los límites de Batman y provoca un importante cambio en la película: Rachel muere, Dent se convierte en Dos Caras, el Guasón se ha escapado secuestrando a Lau y Batman queda cuestionándose a sí mismo. La última escena analizada, perteneciente a la penúltima

secuencia de la película, muestra la ambigüedad del *triunfo* de Batman pues, aunque efectivamente captura al Guasón, no neutraliza su plan y matando a Dent terminará convirtiéndose también en un villano.

### 3.3.2.1 Somos el Entretenimiento de la Noche (We are tonight's entertainment)<sup>71</sup>

En un gran salón del edificio de Industrias Wayne se ofrece una fiesta para promover a H. Dent. Durante la fiesta, Bruce se entera que han matado al Comisionado y a una jueza, así que esconde a Dent para dejarlo a salvo y se va a preparar para regresar más tarde como Batman. Mientras tanto, el Guasón entra disparando al salón y comienza a violentar a los asistentes para que le digan dónde está Harvey Dent. Cuando el Guasón amenaza a un hombre mayor, Rachel lo detiene atrayendo su atención. El Guasón la amenaza con un cuchillo mientras le cuenta una de sus versiones sobre el origen de sus cicatrices. Rachel se libera pegándole y antes de que el Guasón la tome nuevamente Batman, que ha llegado sigilosamente, le pega y comienza una pelea contra el resto de la banda. Aprovechando la confusión, el Guasón atrapa a Rachel y la arroja por la ventana. Batman se lanza para rescatarla y ambos caen sobre el techo de un auto.

La escena está dividida en cuatro partes, la llegada del Guasón, la amenaza a Rachel, la pelea y el rescate. En general, los sonidos están equilibrados entre los que tienen una función de *reproducción* para contribuir a crear la *realidad* de la escena, como los pasos, la manipulación de objetos y las palabras de los diálogos, y los que se usan de una forma expresiva, para describir sensaciones, sentimientos e ideas, como los efectos, la música y las voces del Guasón y de Batman.

---

<sup>71</sup> 00:49:07 a 00:53:18 (Nolan, 2008)

Si bien, como se comentó, en ambos casos hay efectos de valor añadido pues la percepción de los sonidos como *naturales* y de la escena como *realista*, es en sí misma una interpretación, los sonidos de reproducción se aprecian como *efecto* de la imagen, en cambio los sonidos expresivos se destacan como *causa*, junto con la imagen, de la interpretación. Ciertamente, los sonidos expresivos pueden provocar efectos de valor añadido en forma más evidente.

En un apartado anterior se describió en detalle la imagen visual del Guasón, en el análisis de esta escena se profundizará en su aspecto sonoro, describiendo su voz y un sonido musical de cuerdas, elementos que lo caracterizan. En el caso de la voz, el diseño de sonido del Guasón, enfatiza lo desagradable, dejando las huellas de la producción de la voz para recrear los indicios sonoros que refieren a las heridas de su boca. Además de ser íconos, indicando sonidos de la boca, cumplen también la función de índice por señalar la causa física de los chasquidos y porque su presencia señala una molestia que refiere al dolor y la violencia. En el plano simbólico, como parte de los diálogos, su presencia se corresponde con la construcción visual del Guasón como monstruo, de forma tal que la deformidad que ofrece la imagen visual, *también se escucha*. Este sonido es particularmente importante pues el chasquido que producen normalmente los labios, la saliva, los dientes o la lengua, se eliminan en el proceso de postproducción. Como siempre, hay que recordar que este sonido podría no estar, tanto por la forma del proceso de producción como por el criterio corriente que indica la bondad de la *limpieza* de la voz. Transgrediendo el criterio común de edición del diálogo dictado por la convención cinematográfica, este signo es una referencia a una molestia, a un objeto rechazado por el propio aparato de producción.

En esta escena, la voz del Guasón también se *ensucia* porque en las dos primeras partes está comiendo mientras interpela a los asistentes. Inmediatamente

después de presentarse<sup>72</sup>, se lleva comida a la boca, que seguirá masticando hasta los primeros momentos del hostigamiento a Rachel. Este sonido luego es reemplazado por los chasquidos característicos de la boca, con lo que la *suciedad* sonora tiene una presencia destacada en más de la mitad de la escena. El otro elemento de la voz del Guasón es el permanente cambio de tono, intensidad, timbre e intención, que producen una entonación continuamente variable. Lo hace cuando amenaza al hombre que le recuerda a su padre y lo acentúa cuando agrede a Rachel. Mientras cuenta su historia, la voz se vuelve cada vez más agresiva, vibrante, cortante y grave, expresando una violencia contenida (Figura 40). Tanto esta característica como la de la suciedad o la deformación de la claridad de la voz, han sido usados desde el comienzo de la película. Los chasquidos se escuchan claramente cuando se presenta en la junta de la mafia y el cambio extremo de la voz se repite en la escena en que cuenta la primera versión de la historia de sus cicatrices y en la escena de amenaza grabada en video, cuando atormenta al imitador de Batman secuestrado.



*Figura 40.* El Guasón agrede a Rachel. Mientras cuenta otra versión del origen de sus cicatrices, se escucha el chasquido característico y la violencia de su voz

La música característica del Guasón comienza en el momento en que amenaza con la navaja a uno de los asistentes y Rachel le ordena detenerse. Este elemento

<sup>72</sup> Guasón: "buenas noches damas y caballeros, somos el entretenimiento de esta noche" (Nolan, 2008)

musical, muy cercano a un efecto sonoro, puede ser definido más convenientemente como *el sonido* del Guasón que como la *música* del Guasón. De hecho, no se encuentra en el disco como pista (track) independiente, sino que es un elemento recurrente en diferentes pistas que señalan el accionar del Guasón y de esta forma es un *tema* en el sentido de la teoría musical. En este caso el elemento temático anticipa un desenlace trágico, produciendo un aumento continuo de tensión en el desarrollo de la escena. Del sonido inicial, dos notas simultáneas de cello eléctrico, pasa a una especie de alarma que sube lentamente de tono y en intensidad. A la rugosidad propia del cello, se suman el sonido de guitarras eléctricas ejecutadas con un objeto metálico y procesado con un resultado similar al del efecto de distorsión, que provoca una saturación eléctrica, una generación de sobretonos, y con esto la sensación de pérdida de claridad sonora. En otro plano, tanto el sonido del cello como el de las guitarras provocan una incomodidad, logrando que la música se desarrolle creando un efecto de tensión. El motivo del cello consiste en dos sonidos simultáneos ejecutados en forma sostenida, a la vez que realizan un leve aumento continuo de tono. De esta forma la música, mediante la aspereza de la instrumentación elegida y su movimiento en un único sentido ascendente, tanto del tono como de la intensidad, se presenta como una presencia negativa, perturbadora, que avanza imperturbable, indicando el despliegue de la energía del Guasón en la búsqueda violenta de su objetivo.

De la descripción anterior se concluye que los elementos sonoros característicos del Guasón, la voz y el sonido musical, comparten cualidades tímbricas definidas por la deformación sonora (la *suciedad* de los chasquidos, la masticación al hablar, la aspereza de la música), lo que resulta en signos de desagrado y tensión.

Por su parte, Batman está construido en una forma muy distinta al Guasón, cercana a lo opuesto (Figura 41). Su vestimenta es negra y es una clase de coraza, sus movimientos son duros y rápidos. Su gestualidad es rígida y se mueve lo mínimo necesario, incluso durante las peleas. Estas características se corresponden con su aspecto sonoro, habla con voz grave, de manera forzada, siempre seria y adusta. Los sonidos de sus golpes son imponentes y puntuales, su función, además de reproducir el tipo de sonido (ícono) o la consecucencia del movimiento (índice), es expresar la potencia y precisión de los golpes. Este es el efecto de valor añadido del diseño de sonido de Batman. Así, la imagen audiovisual de Batman representa el control y la fuerza con que pretende infundir temor en sus adversarios.



*Figura 41.* La armadura-Batman. La rigidez de la imagen del traje refleja la del propio Batman

Por otra parte, la música de Batman es fundamentalmente rítmica, ejecutada por tambores con un tempo rápido. Respecto del montaje visual, la música resulta por momentos sincronizada con las acciones, enfatizando o puntuando momentos. Esto último, se observa claramente en el comienzo, cuando Batman interrumpe al Guasón empujándolo, sobre el plano del cuchillo que sale del zapato del Guasón, también en el plano en el que éste le da una patada a Batman y en el final de la secuencia de la pelea. En general, se observa que la música rítmica de Batman



responde a sus acciones físicas y esto la relaciona con el resto de sus sonidos, reforzando la precisión y la energía que expresan los sonidos no musicales comentados en el párrafo anterior.

La estructura musical de la escena refleja la interacción establecida entre Batman y el Guasón, lo que se puede observar en dos modos de relación musical. La primera relación es de corte y se observa cuando Batman irrumpe en la escena, su acción *provoca* el comienzo de su música, interrumpiendo la música del Guasón. También se observa al final, cuando el Guasón arroja a Rachel por la ventana y comienza nuevamente la música de Batman cuando éste se lanza para salvarla. La segunda relación, es de superposición. Mientras Batman pelea contra los miembros de la banda y se escucha su música rítmica, comienza el sonido del Guasón, que finalmente se impone, quedando solo, cuando Rachel es atrapada y Batman se ve obligado a detenerse. Estas formas de relación musical indican que Batman reacciona ante el Guasón, intentando detener sus planes y que las acciones del doble pueden avanzar aun a costa de los esfuerzos del protagonista.

La marcada diferencia audiovisual entre ambos, expresada en todos los aspectos posibles, demarcan la otredad de cada uno respecto de su doble. Visualmente, mediante las extremas diferencias entre ambos personajes, la forma, los colores y la gestualidad. Sónicamente la diferencia también es grande y se expresa en los efectos de sonido, los diálogos, la música respectiva y su relación.

La naturaleza de la evolución del *sonido musical del Guasón* lo separan de la causa física de sus acciones, ligándolo a sus intenciones, a su *movimiento* interno. La música no cambia, ni interactúa con los bruscos movimientos que hace al tomar violentamente a Rachel, o con los gestos deshilvanados que hace al pelear o tratar de levantarse. En cambio, su desarrollo imperturbable señala su determinación. La

música de Batman, en cambio, no se apoya en el instrumento melódico como la del Guasón, es rítmica y rápida en correspondencia con sus acciones y hasta por momentos es sincrónica con sus movimientos. Así, la escena permite observar la relación coherente entre imagen y sonido en la representación de ambos personajes para señalar las diferencias entre ambos y su forma de interacción.

Al mismo tiempo, ambos personajes tienen una gran diferencia audiovisual con el resto de los personajes. En esta propuesta *realista*, Batman y el Guasón se ven aún más ajenos a una ciudad que visualmente poco tiene de Gótica. La diferencia con el mundo que habitan establece una nexa entre ambos que también es visible en la forma de enfrentarse, pues Batman no prepara una estrategia elaborada y pacífica para proteger del Guasón a los asistentes a la fiesta, sino que llega sorpresivamente y ataca, comenzando una pelea. Así, quedan relacionados por sus diferencias y la similitud de sus acciones violentas. Como se comentó en un apartado anterior, es parte del motivo del doble que estas similitudes sean identificadas y expresadas explícitamente con el Guasón y rechazadas por Batman, de modo que lo éste ve como diferencia muestra, en cambio, una relación de identidad.

Los sonidos de la voz y la música del Guasón junto con la agresividad visual contribuyen a su construcción como monstruo, a su representación atemorizante. La imagen audiovisual del Guasón construye una otredad siniestra por medio de la deformación material, visual y sonora. Esta construcción monstruosa apoyada en el sonido musical que interrumpe la música de Batman y enfatiza la intención de la destrucción de algo valioso para Batman representa lo Real del Guasón. A la vez, la diferencia audiovisual con Batman es tan grande como la que existe entre cada uno de ellos y los demás personajes de la historia, por lo que la diferencia los hace similares, lo que es reforzado por la cercanía de sus acciones. De esta forma, la

misma extrañeza del Guasón, audiovisual y narrativa, determina una puente entre ambos que muestra un aspecto interior de Batman. Éste es el aspecto ominoso y éxtimo del Guasón, cuya otredad revela un aspecto oculto del protagonista.

### 3.3.2.2 Interrogatorio

En el momento previo a esta escena, el Guasón es interrogado por Gordon sobre el secuestro de Dent y aunque aquel ha dado a entender que efectivamente sabe dónde está el procurador, su actitud burlona indica que no colaborará dando su ubicación. Sin obtener información útil, Gordon sale del cuarto para dejar al Guasón solo con Batman, que había permanecido escondido en la oscuridad. La escena que se analiza comienza cuando Gordon sale del cuarto cerrando la puerta. Batman intenta interrogar al Guasón quien, en cambio, haciendo caso omiso a sus preguntas, pretende hacerle entender su punto de vista sobre la mafia, la policía, sobre Batman y sobre él mismo. Batman se enoja por no poder obtener la información que busca y comienza a golpearlo hasta que finalmente el Guasón le da las direcciones donde están encerrados Dent y Rachel. La escena tiene tres partes, la breve introducción con la advertencia de Batman, el discurso del Guasón y el duelo entre ambos.

Si bien la escena tiene una propuesta realista, con el sonido ambiente *natural*, pues se escucha la resonancia del cuarto, *el aire*, el sonido ambiente es continuo y también hay incidentales y diálogos, varios de estos sonidos y la música tienen una función principalmente expresiva y son determinantes para la interpretación. La escena comienza con un efecto de sonido, muy agudo y simple, aparentemente justificado por el encendido de la luz. Este sonido marca una diferencia desde el primer instante con la escena que la precede, pues la anterior es una escena de baja intensidad y densidad sonora, muy *silenciosa*, y con pausas largas en las que se

escucha claramente el sonido ambiente. A la vez, como tono agudo, es una clase de señal de alerta. De esta forma, la escena comienza con una intensidad mayor que además sube inmediatamente pues Batman que estaba detrás del Guasón, sin que él lo supiera, sorpresivamente empuja su cabeza hacia adelante, haciéndola golpear con fuerza contra la mesa. Después, le da otro violento golpe en la mano.

Simultáneamente con los dos golpes, se repite una sección musical, con instrumentos de percusión, de carácter marcial, lenta y de tonalidad grave que va disminuyendo suavemente la intensidad sonora con cada compás.

De la misma manera, los sonidos de los golpes son verosímiles, en términos de Chion, los indicios sonoros materializados refieren a los materiales que producen el sonido, la forma de interacción, la velocidad y la aparente intensidad del impacto, y al mismo tiempo son exagerados, son sonidos que no sólo intentan reproducir la realidad diegética, sino expresar a Batman. Esta intención se refuerza con las características mencionadas de la música, el ritmo fijo, la repetición y el carácter marcial. La construcción audiovisual del inicio de la escena procura expresar la fuerza, la furia, el poder y la decisión de Batman. La música se repite, como se repiten los compases y como se repiten los golpes. Batman está decidido y está demostrando su determinación y su poder. Por otra parte, todas estas características, son reexposiciones de los sonidos y el tipo de sonidos que identifican a Batman, escuchados anteriormente en la película y, como se comenta en la primera escena, son congruentes con el sonido de su voz, grave, forzada y adusta. Los golpes, como en la primera escena, son imponentes, casi sin resonancia, ni otro sonido más que el del golpe, sin rechinos, sin acomodamientos, sin objetos sueltos, esquivas ni efectos del movimiento, enfatizando de esta forma la precisión y la potencia de los golpes asestados y con esto, la precisión y la potencia del propio Batman.

Al final de la introducción se ve por primera vez el cuarto en su totalidad, en el momento previo al golpe sobre la mano del Guasón (Figura 42). El cuarto no parece una oficina común de una comisaría, sino más bien un cuarto de tortura, sucio y desagradable. El Guasón, reclamándole el golpe recibido, no se refiere a sí mismo como detenido ni interrogado, sino como la *víctima*, definiendo la situación en la que primero se le golpea y luego se le habla o pregunta, que es lo que Batman hace, pues luego de golpear dos veces al Guasón, se presenta y finalmente pregunta por Dent.



*Figura 42.* Batman pegándole al Guasón en la sala de interrogatorio. El espacio angosto, bajo, semioscuro y sucio tiene aspecto de sala de tortura.

En la segunda parte de la escena, el Guasón hace el planteo ya comentado, con el que pretende hacerle ver a Batman que sus propios actos lo acercan al Guasón en vez de oponerlo y que de la misma manera tampoco lo hacen similar a la policía, para quienes, según el Guasón, él y Batman son los extraños. Este fragmento, que ocupa casi la mitad de la escena, es una diálogo en plano y contraplano, de primeros planos, que los muestra a ambos en posiciones equivalentes. El Guasón, asumiendo la posición de quien sabe, como todo doble, explica con claridad las intenciones de todos y lo que él y Batman son para los demás y para ellos mismos (Figura 43, en página 167). Batman casi no habla, pues sólo dice tres cortas frases en una secuencia de casi un minuto y medio, la primera es ignorada totalmente y las otras dos son

rechazadas por el Guasón. Así, en esta habitación simétrica, que a su vez es utilizada simétricamente por la posición de la mesa y por ellos dos, interior, sucia, con vidrios que al interior reflejan, con Batman escuchando una *verdad* desagradable de sí mismo, que rechaza, esta puesta en escena muestra a Batman como si reflexionara frente a un espejo. Como en la escena anterior, durante su discurso, permanentemente se escuchan los chasquidos de la boca del Guasón y un tema musical que tiene dos partes, de aproximadamente la misma duración.



*Figura 43.* El discurso del Guasón. Cuestiona a Batman y le explica que no lo quiere matar por “lo completa”.



*Figura 44.* Batman escucha al Guasón. Los razonamientos del Guasón hacen reflexionar a Batman

La siguiente sección de esta segunda parte comienza cuando el Guasón dice

que para los demás Batman es sólo un fenómeno y explica cómo será utilizado por los demás, cuyos principios morales son totalmente cuestionables, lo que finalmente justificaría las acciones del Guasón. Este segundo segmento de la música es repetitivo, con mucha reverberación, varias de sus notas graves suenan con algo de distorsión, por el tipo de ejecución brusca. La resonancia de las notas graves es muy *sucia* y como base tiene un sonido similar al denominado ruido blanco, filtrado, que hace de *ruido de fondo* permanente. Todas estas características le dan a la música una cualidad hipnótica, es un tema musical muy distinto, tanto de los temas de ritmo marcado, heroicos o trágicos de Batman como del tema punzante del Guasón. Es sobre este tema que el Guasón le dice a Batman que cuando ya no lo necesiten lo expulsarán como a un leproso, a lo que éste reacciona físicamente como escuchando algo que tiene sentido y en lo que no había pensado (Figura 44, en página 167). Este tema señala el momento interior de Batman donde el Guasón habla por él.

La tercera parte de la escena comienza cuando Batman, cansado del discurso del Guasón, lo golpea y lo arrincona contra la pared. Durante el comienzo de esta sección, se repite el esquema sonoro anterior, con la voz grave y forzada de Batman, los sonidos de la boca del Guasón, los golpes exagerados, precisos y la música de percusión que reincide con cada golpe que Batman le da al Guasón. Mientras aquel lo retiene del cuello, la música de la percusión se desvanece y comienza un segundo discurso del Guasón en el que revela que también tiene secuestrada a Rachel, información que es enfatizada con el comienzo del tema musical del Guasón, descrito en la primera escena analizada. Como en la primera escenas de la película durante el asalto al banco, o en la escena en la que Rachel es arrojada por la ventana, el tema musical produce una tensión creciente que acompaña la consecución de los planes del Guasón, en este caso forzarlo a Batman, pues con Rachel también

secuestrada deberá decidir a quién intentará salvar, ya que no es posible restacarlos a ambos. Batman también es obligado a decidir si mata o no al Guasón, pues, enterado del secuestro de Rachel se enfurece, traba la puerta de acceso para que la policía no le impida atacar al Guasón y comienza a golpearlo aun más violentamente que antes, contra el vidrio y con puñetazos en la cara para obligarlo a decirle las direcciones. El Guasón sigue su discurso en tonto irónico y burlón, explicándole que matar no es más que una decisión<sup>73</sup> y que la fuerza de Batman no es suficiente para amenazarlo. Esto último es lo que se puede interpretar también del montaje audiovisual de este segmento en el que se altera la estructura usada anteriormente, pues la acción violenta de Batman suena con el tema musical del Guasón (Figura 45). Batman no puede contra el Guasón, pero al mismo tiempo, Batman *suen*a como el Guasón. A pesar de los golpes, el Guasón está controlando la situación y no hablará hasta que él lo decida. Finalmente, el Guasón da las ubicaciones donde están los secuestrados, aunque las indica intercambiadas, y Batman sale del cuarto a rescatar a Rachel. Con esta inversión de la estructura audiovisual, este *desfase* entre personaje y música, este momento audiovisual señala el cambio en Batman.



*Figura 45.* Batman maltrata y amenaza al Guasón. El Guasón, es arrinconado por los guantes negros de Batman, como garras

<sup>73</sup> Guasón: "Matar es tomar una decisión, elegir entre una vida y la otra" (Nolan, 2008)



En esta escena se observa el movimiento interno de Batman, por el que pasa de la decisión de no seguir siendo Batman para no verse obligado a cometer actos que aborrece<sup>74</sup> a estar dispuesto a romper su regla moral<sup>75</sup>. Encerrado en una sala de espejos, reflexionando sobre él mismo, enfrente del Guasón que le explica que son iguales, Batman es mirado por su doble, es convertido en objeto y esta es la posición Real imposible de soportar. Esto es lo que hace reaccionar a Batman y convierte la tercera parte de la escena en la representación de una tortura, incluyendo una amenaza de muerte, que poco efecto logra sobre el Guasón, quién en medio de los apremios ilegales le asegura a Batman que no tiene con qué amenazarlo realmente<sup>76</sup>. Esta *fuerza* no es sólo física, es la fuerza de la Ley que Batman actualiza, por eso la escena de tortura es una representación de la argumentación del Guasón acerca de vivir sin reglas<sup>77</sup>. El Guasón logra desbaratar la firmeza de la convicción moral de Batman, con lo que se observa un desplazamiento del Guasón de lo Imaginario a lo Simbólico. Así, los golpes en extremo crueles, el descontrol de Batman, la declaración de duda sobre romper su regla moral, su conversión en instrumento de los designios del Guasón y el sonido de su tema musical, hacen de éste la representación de la emergencia de lo Real en lo Simbólico.

Todos los sonidos del Guasón, los de su boca, su tema musical principal y el tema que enmarca el acceso al mundo interior de Batman, tiene timbres que señalan de distinta forma la distorsión o la deformidad. Esta cualidad del timbre, de aspecto molesto, opuesto al utilizado para Batman, expresan lo Real del doble. La representación audiovisual monstruosa del Guasón y su relación con el interior de

---

<sup>74</sup> Wayne: (a Rachel refiriéndose al Guasón) "he visto en lo que me tendría que convertir para detener a hombres como él" (Nolan, 2008) 01:08:48

<sup>75</sup> Guasón: "And tonight you're gonna break your one rule"

Batman: "I'm considering it" (Nolan, 2008)

<sup>76</sup> Guasón: "No tienes nada con qué amenazarme, nada que hacer con toda tu fuerza" (Nolan, 2008)

<sup>77</sup> Guasón: "La única forma sensata de vivir en este mundo es vivir sin reglas" (Nolan, 2008)

Batman permiten describirlo como éxtimo de éste.

### 3.3.2.3 Batalla por el Alma de Ciudad Gótica (Battle For Gotham`s Soul): Introducción

Antes de comenzar el análisis, es necesario realizar algunas aclaraciones. En primer lugar, la escena de la pelea final de Batman y el Guasón<sup>78</sup> forma parte de una secuencia más amplia de acciones paralelas<sup>79</sup> en la que se relata: la historia de los barcos con amenaza de bomba, el secuestro de la familia de Gordon y el control del edificio donde está escondido el Guasón, que continuará en la pelea contra Batman. El fragmento del que se ocupa este apartado trata casi en su totalidad del desenlace de la escena de los barcos y la pelea, pues no hay ningún plano correspondiente a Gordon y sólo hay dos brevísimos planos referidos al control del edificio, uno de Fox y otro de los soldados que han logrado someter a los agresores. La lucha empieza un momento antes de la sección que se estudia, con una escena introductoria en la que Batman encuentra al Guasón y es atacado por sus perros, sin embargo, ésta no se incluye en la sección analizada pues luego de esta escena hay aun dos escenas más relatando la historia del control del edificio y estas escenas distraerían del objetivo de explicar el enfrentamiento entre Batman y el Guasón. En segundo lugar, el Guasón hace detener en su trayecto dos de los barcos que se están usando para retirar habitantes de la ciudad hacia un lugar seguro y en los que ha colocado sendas bombas. Una vez paralizados los barcos, el Guasón se comunica con ellos y les explica que en cada barco hay un detonador de la bomba instalada en la otra embarcación. La amenaza del Guasón consiste en que permitirá vivir a los pasajeros del barco en donde se active el detonador que haga explotar al otro barco y si no se

---

<sup>78</sup> 2:09:43 a 2:15:21 (Nolan, 2008)

<sup>79</sup> 1:59:17 a 2:15:21 (Nolan, 2008)

activa en ninguno, hará explotar ambas embarcaciones al dar las doce de la noche. Por otra parte, la penúltima escena de los barcos antes de la secuencia que se analiza muestra el resultado de una votación en el barco de los pasajeros comunes, en la que gana la decisión de detonar el barco de prisioneros. Por la importancia que tiene para la representación sonora del Guasón, se hará referencia a algunos momentos de una escena inicial de la secuencia mayor<sup>80</sup>, en la que él detiene los barcos y se comunica con los pasajeros. Finalmente, la secuencia está casi totalmente musicalizada. El tema principal de la sección analizada, *We Are Tonight's Entertainment* (H. Zimmer y J. N. Howard, 2008), comienza momentos antes de que en el primer barco arrojen el detonador al agua<sup>81</sup>.

### 3.3.2.3.1 La Locura es Como la Gravedad (Madness is like Gravity)

Mientras el Guasón logra controlar a Batman, en ambos barcos deciden no accionar el detonador para eliminar a los pasajeros del otro barco. Finalmente, Batman logra vencer en la pelea, sin embargo, como en la escena del interrogatorio, el plan del Guasón sigue su curso y obligará a Batman enfrentar a Dos Caras en la última secuencia. La escena tiene dos partes, la pelea y el discurso del Guasón. Sólo la sección de la pelea está montada en paralelo con la escena de los barcos.

En la primera parte, Batman y el Guasón se enfrentan en una lucha pareja, cuerpo a cuerpo, a diferencia de la escena del interrogatorio en la que el Guasón no respondía a la violencia física. El Guasón tiene cierta ventaja en la pelea, que ha logrado haciendo atacar a Batman con sus perros y enredándolo en una red, y la aprovecha para pegarle con un tubo de metal. Paralelamente, en ambos barcos uno de los pasajeros se presenta aparentemente con la decisión de hacer detonar la bomba.

---

<sup>80</sup> 1:59:33 y 2:02:20 (Nolan, 2008)

<sup>81</sup> 2:09:55 (Nolan, 2008)

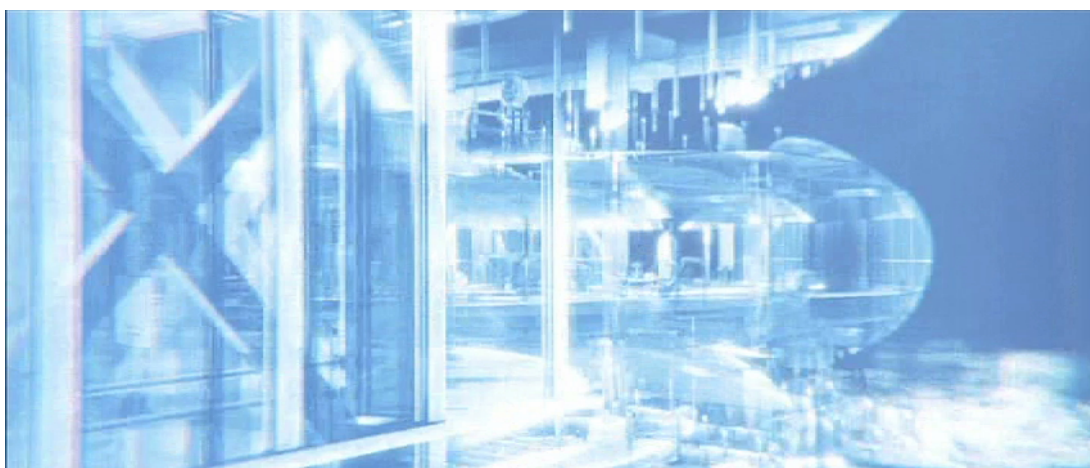
Luego de una breve recuperación de Batman, el Guasón se logra imponer nuevamente, haciendo caer a Batman cerca del borde del edificio y colocándose encima de él para mantenerlo controlado. Paralelamente, en el barco de presos, uno de ellos arroja el control remoto de la bomba al agua, sacrificando potencialmente a todos sus ocupantes, pues según había establecido la amenaza, explotaría el barco en el que no se active el control. Desconociendo la situación, el Guasón se prepara para ver explotar uno de los barcos, sin embargo ninguno explota, pues en el otro barco nadie toma la decisión de accionar el control. El Guasón, contrariado por la situación, se prepara para hacer explotar él mismo los barcos y mientras manipula el control remoto comienza a hacer sus usuales comentarios irónicos. Batman aprovecha el momento para disparar unos objetos metálicos punzantes, que lleva en el brazalete de su muñeca, sobre el rostro del Guasón, lo que provoca su caída del edificio. Batman evita que de contra el piso alcanzándolo con una soga, de la que el Guasón queda colgado boca abajo.

Como en la primera escena analizada, se observa la contraposición entre los objetos manipulados por el Guasón y por Batman. Aquel usa un palo, un cuchillo, una red, momentos antes ha usado a sus perros para atacar a Batman, a quien durante la pelea cuerpo a cuerpo trata de contener arrojándosele encima. Los detonadores, así como las cajas en las que se esconden, tiene la apariencia de ser de fabricación casera y de muy baja tecnología (Figura 46, en página 174). Además de su voz, los sonidos relativos al Guasón son de dos clases, los relativos a la comunicación con los barcos y los golpes que le da a Batman. Éstos últimos suenan densos o pesados y acompañados de los sonidos relativos a los objetos con los que le pega, como la barra de metal o el cuchillo. En cuanto a los efectos de sonido de los barcos y la comunicación ellos, tienen características de distorsión, que se pueden apreciar en la

detención de los motores, la interrupción de las comunicaciones, el comienzo del mensaje y el final del mensaje<sup>82</sup>. Todos ellos refieren al mal funcionamiento eléctrico, la interrupción, el *ruido* en la señal, también hay alarmas de alerta y de aviso cuando el Guasón va a iniciar su mensaje. Por último, las llamadas desde los barcos y la voz que escucha Fox en su cuarto de control, están distorsionadas.



*Figura 46.* Detonador. El objeto tiene la apariencia de la fabricación casera, ni siquiera tiene caja que asegure el circuitos.



*Figura 47.* Visión mediada. Batman ve a través de la señal electromagnética que lo conecta a la red de celulares

A diferencia del Guasón, Batman cuenta con dispositivos de alta tecnología,

<sup>82</sup> La secuencia completa de la llamada ocurre de 1:59:33 a 2:02:20, antes de la recuperación del edificio, que precede a la escena analizada. Los sonidos relativos al Guasón son: detención de los motores (1:59:44/1:59:51), interrupción de comunicaciones (2:00:01/2:00:20), comienzo del mensaje y rastreo de la señal que hace Fox (2:00:42/2:01:10) y el final del mensaje (2:02:19/2:02:20)

como los receptores en sus ojos, el brazalete con el que dispara al Guasón, la pistola con que lanza la soga para impedir su caída y la sala de control desde la que recibe la información (Figura 47, en página 174). Los sonidos de sus dispositivos tienen timbre *electrónico* o son *wooshes* que acompañan el movimiento de las aspas del brazalete y la soga.

En ambos casos, todos estos son signos audiovisuales, pues el significado del elemento visual no se agota en la imagen que provoca, junto con el sonido, efectos de valor añadido. Los relativos a Batman, además de indicar un funcionamiento o un tipo de movimiento señalan la alta tecnología de que dispone, así como la velocidad y precisión de sus armas. A su vez, los relativos al Guasón hacen referencia por una parte, a la baja tecnología, lo primitivo del golpe, el cuchillo, los perros y por otra parte a la deformación sonora, aludiendo al carácter *distorsionante* del Guasón, sea en las comunicaciones, sea en el desarrollo de los eventos. Son sonidos que se corresponden con los mencionados en escenas anteriores, como los chasquidos de la voz y el tema musical del Guasón.

La música de la secuencia tiene varios cambios grandes que obedecen a las situaciones planteadas. Durante los dos primeros momentos de la pelea, hasta que el Guasón logra el control, la música está compuesta principalmente por instrumentos de percusión, como los temas anteriores que refieren a Batman y a sus acciones físicas. Esas secciones musicales cambian al comenzar la escena en el barco, por un tema de suspenso que tiene elementos de otros temas de Batman. La primera vez, cuando en ambos barcos surge un pasajero que aparentemente accionará el detonador, ese es el único tema que se escucha. La segunda vez, el tema de suspenso, se transforma lentamente en uno de los temas de Batman cuando el preso recibe el detonador, el que a su vez da paso al tema del Guasón, que es usado de transición

musical para retornar a la escena de la pelea y sin interrupción avanzar a la escena en el otro barco, con el primer plano del detonador. Cuando el pasajero decide no accionarlo, emerge la música de Batman, que va aumentando su intensidad sonora hasta hacer desaparecer el tema del Guasón. Este tema sirve de transición musical para regresar a la escena de la pelea, donde incorpora la percusión sobre el plano del Guasón, cuando mira hacia los barcos sin entender porqué no han explotado y también cuando mira hacia el reloj para verificar la hora. En el momento final de la primera parte, la sección de percusión se va haciendo más notoria a la vez que aumenta la intensidad hasta el desenlace en el que Batman se libera del Guasón arrojándolo del edificio. La música termina cuando éste es alcanzado por la soga que ha disparado Batman para rescatarlo.

Como se sigue de la descripción anterior, la música orienta la interpretación y relaciona lo que ocurre en ambos espacios, no sólo temporalmente, sino como analogía. La secuencia analizada, tiene la estructura: pelea / ejecutor en barco uno / ejecutor en barco dos / pelea, con Batman controlado / destrucción de detonador en barco uno / pelea, con tiempo cumplido / arrepentimiento en barco dos / pelea, Batman arroja al Guasón. La música de las escenas de los ejecutores uno y dos contiene un tema musical correspondiente a Batman, sobre las imágenes y los diálogos que indican su derrota, la música oficia de contrapeso, de oponente. La misma estructura se repite al volver a la pelea y nuevamente al barco uno. En este momento, musicalmente se enfatiza el logro de Batman, pues en el barco de prisioneros no se accionará el detonador. Al mismo tiempo, está presente la firme decisión del otro ejecutor, la posibilidad que tiene el mismo Guasón de detonar las bombas y la desventajosa posición de Batman, controlado sobre la cornisa del edificio. Esto es lo que señala el tema musical del Guasón, que comienza luego de

que se arroja al agua el detonador, sigue durante escena de la pelea en la que se alcanza el tiempo límite y en la siguiente cuando el segundo ejecutor está a punto de detonar la bomba, indicando el inevitable logro de su plan. Luego, arrepentido el segundo ejecutor, el tema de Batman se va imponiendo sobre el del Guasón hasta enmascarado completamente indicando la victoria obtenida en el barco y continúa en la última escena de esta primera parte cuando el Guasón se apresta a detonar las bombas. La continuidad de la música señala que el plan del Guasón ha sido efectivamente arruinado y el triunfo logrado en los barcos se verifica también en la pelea cuerpo a cuerpo. Así, el sentido de la escena de los barcos, con la extraña versión del dilema del prisionero<sup>83</sup>, es plantear una analogía social de la pelea individual que enfrenta cuerpo a cuerpo a Batman y el Guasón. Este es el significado simbólico del montaje paralelo de ambas escenas, replicando en el plano social del grupo el planteo moral de Batman, idea que la estructura del montaje musical expresa. Por eso también uno de los barcos es de prisioneros, reforzando inicialmente la equivalencia entre Batman y el Guasón.

La segunda parte, que muestra al Guasón colgando cabeza abajo de la soga lanzada por Batman, es una continuación del discurso del Guasón interrumpido en la escena del interrogatorio y guarda una estructura audiovisual similar con esa escena. Este fragmento de la escena tiene dos partes, la primera, es la continuación de su discurso propiamente dicho y la segunda es la revelación del plan secreto del Guasón, utilizando a Dent. En la primera parte, continúa exponiendo las diferencias con Batman que al mismo tiempo los identifican, y que sintetiza explicando que

---

<sup>83</sup> La escena de los barcos plantea una clase del denominado "dilema del prisionero", un problema de la teoría de juegos planteado para estudiar la probabilidad de cooperación entre individuos (Román Reyes, 2009). Se trata de dos prisioneros a los que se separa y se les explica a cada uno que si sólo él confiesa su culpabilidad saldrá libre inmediatamente y el otro será condenado a un número considerable de años. Si ambos confiesan la pena será para los dos, pero de menor duración. Finalmente, si ambos deciden no confesar serán condenados por unos pocos meses. Las opciones que ofrece el Guasón hace que su *experimento* no se pueda hacer exactamente equivalente al dilema, lo que cuestiona el valor del resultado.



Batman no lo matará porque no puede romper su regla moral y él no matará a Batman porque éste "es muy divertido" (Figura 48). Mientras enuncia sus conclusiones, el plano del Guasón gira ciento ochenta grados, dejándolo en posición correspondiente a Batman, similar a la que tenía en la escena del interrogatorio y en esta nueva orientación el Guasón concluye que por eso están "destinados" a seguir enfrentándose sin destruirse (Figura 49). La importancia de estas conclusiones es remarcada en la música por una modulación de un carácter tenebroso que da entrada al tema musical del Guasón.



*Figura 48.* El Guasón colgado. El plano muestra el límite de las diferencias con Batman: la imagen misma del Guasón, vencido y cabeza abajo



*Figura 49.* El discurso final del Guasón. Reorientado en el cuadro, en el mismo sentido que Batman

En el comienzo de la sección final de la segunda parte de la escena, luego de un breve diálogo acerca de la fe en el bien de los habitantes de la ciudad, el Guasón revela su plan para utilizar la furia de Dent y mantener el descontrol en la ciudad. Durante la revelación, al tema musical del Guasón se le suma la música de carácter hipnótico de la escena del interrogatorio. En este momento el Guasón ha captado la atención de Batman, que escucha atónito la declaración. La escena concluye con el Guasón explicando:

Guasón: "La locura, es como la gravedad, todo lo que necesita es un empujoncito" (Nolan, 2008)

Lo que enfatiza al final con un gesto, moviendo hacia adelante ambas manos, como empujando. Batman reaccionando rápidamente al *empujón*, para salir en busca de Dent. Como en las escenas anteriores, el tema musical del Guasón señala lo imperturbable de su plan. En el último momento se escucha la risa agresiva, forzada y *sucia* del Guasón.

La escena muestra el cambio final de la mirada de Batman, y con este, el cambio definitivo de su actitud. Como en la escena del interrogatorio, la puesta de cámara del diálogo los muestra en posiciones equivalentes, el Guasón reflexiona nuevamente sobre sí mismo, sobre Batman y sobre los habitantes de la ciudad. Batman rechaza los razonamientos de aquel, sin embargo, lo escucha atento y sus acciones posteriores los confirman. En el final de la escena, el Guasón hace el ademán de dar un *empujón* al que Batman *responde* con su rápido movimiento. Este *empujón* que recibe Batman hacia la *locura*, según sentencia el Guasón, será lo que obligue a aquel a matar a Dent y aceptar que su posición es la de un villano. Como en la escena anterior, la aparente victoria de Batman *suen*a con el tema musical del Guasón y aquel es nuevamente hecho el instrumento de un plan ajeno. El Guasón es un signo del descontrol, evocando la culpa por la muerte de Rachel, la *primera*

muerte de Dent y por el asesinato de los padres de Wayne; también es un signo de la angustia por la degeneración de Dent y por el descontrol que sobrevendrá por su deformación física y mental, que es la angustia por la destrucción de la Ley, el mundo Simbólico de Batman. Finalmente, es la causa del cambio ocurrido en Batman en esta escena, por el que matará a Dent, y también es su referencia al aceptar verse como villano. Así, el Guasón como imagen de lo reprimido que retorna, de la perturbación de la *realidad* de Batman y de la otredad rechazada con la que finalmente se terminará identificando, es una presencia ominosa en el sentido freudiano/lacaniano, que muestra la irrupción de lo Real en lo Simbólico, señalando lo ajeno en lo más íntimo de Batman. Este *funcionamiento* del doble con relación al protagonista es lo que permite identificarlo como una representación de la extimidad.

Como en las otras escenas, el doble se relaciona con sonidos de la distorsión, *el ruido*, en este caso, principalmente en los efectos de sonido relativos a las comunicaciones, pero también con la risa, de características semejantes, que es el sonido principal con que finaliza la escena y lo mismo ocurre con la reexposición del tema del Guasón, construido esencialmente en torno a la distorsión sonora. En ambas escenas, la del interrogatorio y esta, la sección musical de carácter hipnótico enmarca un momento interior de Batman, en el que escucha atentamente al Guasón y conoce algo de sí mismo o relacionado con sus convicciones, que provocará un cambio perturbador en su vida. El tema musical señala el momento en que Batman se vuelve objeto del deseo del Guasón. Estas revelaciones efectivamente se cumplirán en la escena siguiente, cuando Batman mate a Dent, violando su propia regla y convirtiéndose en un villano más.

## CAPÍTULO 4

### LA REPRESENTACIÓN AUDIOVISUAL DE LA EXTIMIDAD

#### 4.1 CONCLUSIONES

En este trabajo se ha realizado una investigación del doble como una forma de representación audiovisual del concepto de extimidad en las películas *Gozu* y *The Dark Knight*, sistematizando la aplicación de elementos narrativos, psicoanalíticos y audiovisuales. Los primeros con la finalidad de explicar la forma en que se verifica la exposición del motivo del doble en ambas películas. Los segundos, para señalar los aspectos que identifican lo ominoso en ambos films, esto es, aspectos reprimidos que se hacen presentes provocando angustia y la relación entre la extimidad y el doble. Los terceros, con el objetivo de explicar detalladamente los aspectos audiovisuales, haciendo hincapié en las características sonoras de la representación y relacionando la teoría del sonido audiovisual de Chion con el concepto de signo de C.S. Peirce, cerrando así la interpretación y cumpliendo con el cometido de la investigación.

Si bien los ejes psicoanalítico y narrativo se analizaron por separado en las dos primeras secciones, al mismo tiempo se realizaron numerosas referencias a los aspectos visuales y de la misma manera en la sección audiovisual se realizó, esta vez en forma sistemática, una integración dinámica e interdependiente de lo audiovisual, lo narrativo y lo psicoanalítico.

Respecto de la forma de la representación, si bien en algunos puntos se hace énfasis en el aporte destacado del sonido, de la imagen o de la narración por ser

indicadores destacados del punto tratado, se considera que la representación audiovisual es la integración de estos elementos. La desagregación es necesaria en un primer momento para interpretar el alcance del conjunto. Por otra parte, como se ha ejemplificado con los sonidos, en sí mismos no son tenebrosos o estresantes, sino que, en conjunto con la imagen y la historia que se desenvuelve, se interpretan como tales. Estos elementos se influyen mutuamente orientando el significado de cada uno y dando sentido al conjunto. Este es el efecto de valor añadido que explica Chion, desde la teoría del sonido cinematográfico o el interpretante, en términos del signo de C.S. Peirce.

Tanto *The Dark Knight* como *Gozu* cumplen con la mayoría de las características narrativas del motivo: se establece sin ambigüedad quién es el doble, se muestran sus engaños y la influencia negativa que tiene en la vida del protagonista en general y particularmente en la forma en la que daña su relación amorosa. También en las dos películas se observa la repetición de circunstancias, hechos, personajes y sonidos, una estrategia común de los textos de dobles, utilizada para reforzar el tratamiento del motivo. En las dos películas tienen lugar la *aparición* del doble y su cuestionamiento hacia el protagonista, esto último se hace en forma verbalizada en TDK y con los hechos en Gozu. Las parejas Minami/Ozaqui y Batman/Guasón son dobles porque se comportan como tales, conforman una estructura de Doppelgänger. Además de ser personajes independientes, a diferencia de otras historias de dobles, son distintos, en TDK en términos generales y en Gozu principalmente por la música del doble y por su actitud, que es el aspecto ineludible del motivo.

La representación de los personajes como dobles se observa también en su composición audiovisual. Además de las características visuales que distinguen al

protagonista y su doble, y que caracterizan a éste como monstruoso y extraño, también son diferentes los sonidos de cada uno. De esta forma, la interacción audiovisual contribuye a diferenciar el carácter de los personajes, como debe ser en un relato de dobles.

También se aprecia la representación audiovisual de la relación íntima y su vínculo con el Doppelgänger. En primer lugar, en ambas películas los sonidos del doble se construyen sobre el concepto de la deformación o distorsión sonora, expresada tanto en los efectos de sonido como en la música, para provocar una sensación desagradable y de tensión. De esta forma, además de contribuir a la diferenciación de los personajes, son un signo de alteración traumática del mundo del protagonista, expresando con esto la emergencia de lo Real en lo Simbólico. En segundo lugar, en los dos films se expresa también la relación interior entre el protagonista y su doble. En tercer lugar, cada una de las intervenciones del doble son instancias en que el protagonista es convertido en objeto de aquel.

Esto es lo que relaciona específicamente la extimidad con el doble, pues *verse objeto* es efectivamente *verse* desde una posición exterior, un lugar que sólo puede ser ocupado por el doble, el único que puede asumir la mirada del protagonista. Ese momento en que el protagonista es hecho objeto es señalado principalmente por la música del doble, estridente en *Gozu*, de tensión en *TDK*. La relación entre la emergencia de lo Real, el espacio interior del protagonista y la experiencia de verse objeto, se observa en la estructura de las escenas, que empiezan planteando una situación normal para después convertirse en situaciones extraordinarias que violenten el mundo del protagonista.

En estas películas el doble tiene una representación audiovisual monstruosa, que lo relaciona con lo Real lacaniano. Se observa una marcada diferencia sonora

con el resto de la película en los momentos en que la escena plantea una relación del doble con el interior del protagonista (la suspensión del sonido ambiente en *Gozu*, la música y los diálogos del Guasón en TDK) y la música tiene un carácter tensionante y un timbre estridente en las escenas en que lo hace objeto. Por otra parte, en ambos films, el doble es un sujeto distinto, independiente, que se sitúa efectivamente en un espacio exterior del protagonista, no es imaginado, como en *El Club de la Pelea* (Fincher, 1999), ni fruto de una transformación, como en *el Extraño caso del Dr Jekyll y el Sr. Hyde*, ni producido como en el monstruo de Frankenstein. Así, desde esta posición exterior, el doble es una imagen de lo Real, que violenta el mundo Simbólico del protagonista, se relaciona con su interior y es capaz de convertirlo en objeto. De esta forma, Ozaqui y el Guasón representan respectivamente lo éxtimo de Minami y Batman.

Dadas las evidencias de estructuras sonoras y audiovisuales utilizadas sistemáticamente en cada película, algunas de ellas compartidas por ambas, el instrumento de análisis construido para el estudio se presenta como un modelo fácilmente aplicable a otras obras en las que se aborde tanto el motivo del doble como la relación éxtima.

Finalmente, se observa la representación de relaciones sociales e institucionales. Si bien todo el accionar del Guasón es un cuestionamiento evidente de las leyes sociales, la secuencia de los barcos montada en paralelo con la pelea contra Batman es una analogía entre lo individual y lo social. En *Gozu*, el cuestionamiento institucional ocupa el comienzo de la película y parte del final. En ambos films, el conflicto individual del protagonista termina en un enfrentamiento con la estructura social, Batman devenido en villano y Minami matando al jefe de la familia yakuza. Entendiendo el doble como éxtimo, y dada la descripción del Otro como éxtimo del

sujeto, es posible entender la relación de dobles como la personificación individualizada de relaciones sociales o institucionales que interactúan como en la estructura Doppelgänger.

## 4.2 RECOMENDACIONES

El análisis de la construcción audiovisual de la extimidad, es un aporte tanto a la producción como al análisis cinematográfico en general, y en particular en lo concerniente al diseño de sonido. El trabajo también es un aporte al estudio de la relación entre el doble y la extimidad, especialmente en relación a la representación audiovisual, un tema poco abordado hasta el momento por el tratamiento interdisciplinario que exige. Por los motivos mencionados y dada la escasa literatura sobre el diseño de sonido, así como la que aborda la relación entre el doble y la extimidad, es recomendable la divulgación del trabajo, que seguramente contribuirá a nuevas investigaciones.

El capítulo de análisis hace evidente la necesidad de la integración del sonido en la interpretación psicoanalítica cinematográfica, más allá de las propuestas realizadas por el discurso feminista y de la centralidad de la voz (S. Stam; R. Burgoyne; S. Flitterman-Lewis, 1999, p. 81).

El trabajo también plantea la pertinencia de un estudio narratológico del motivo del doble a la luz de la interpretación psicoanalítica pues, en términos de Greimas, para el doble en tanto *oponente*, el *objeto* es el propio *sujeto*. Por otra parte, el doble intenta que el protagonista acepte sus dualidad, así, el *oponente*-doble también estaría fungiendo, paradójicamente, como *adyuvante* (Beristáin, 2008, p. 77).



Considerando la estructura-doble, y sus doble éxtimos, como la representación individual de una clase de relación social o institucional, el presente estudio señala la posibilidad y algunos elementos del camino para abordar el estudio de ese tipo de relación en la vida cotidiana como una interacción entre *dobles sociales*, lo que permitirá profundizar en el aspecto social de la extimidad, mencionado por Miller (2010, p. 43)<sup>84</sup>.

Finalmente, en el trabajo se explicó y ejemplificó la relación entre el signo triádico de Peirce y la teoría audiovisual de Chion. El trabajo permitió evidenciar la relación y su utilidad, queda por tratar formalmente el tema por especialistas en estudios peirceanos aplicados al campo audiovisual.

---

<sup>84</sup> Como se concluía en el trabajo, el motivo del doble puede representar en forma individual un tipo de conflicto social o institucional. Por lo tanto, sería posible analizar con un instrumento similar al utilizado en la investigación esta clase de relaciones sociales. Se plantea así la cuestión: ¿cómo observar la relación entre dobles en la sociedad, en las instituciones o en la cultura?

El concepto lacaniano de *discurso* como “lazo social fundado en el lenguaje” (Evans, 1996, p. 45) permite analizar la sociedad desde la perspectiva psicoanalítica. Lacan denomina discurso a los modos de interacción social porque son “posibles articulaciones de la red simbólica que regulan las relaciones intersubjetivas” (Evans, p. 45). Así, dada la forma en que este concepto permite el análisis de la interacción social, sería posible aplicarlo para identificar relaciones de dobles entre actores sociales o institucionales.

## REFERENCIAS

- A. Moore y B. Bolland (2008). *Batman the Killing Joke, The Deluxe Edition*
- Agejas, E. (2007). Un sujeto parcialmente descentrado. *Psicoanálisis e intersubjetividad* Retrieved 7 de setiembre, 2012, from <http://www.intersubjetividad.com.ar/website/articulo.asp?id=175&idd=2>
- Alonso, S. (2001). *Música, literatura y Semiosis*. España: Biblioteca Nueva.
- Beristáin, H. (2008). *Análisis estructural del relato literario*. Mexico: Limusa - UNAM Universidad Autónoma de México.
- Biancorosso, G. (2009). Sound. In P. Livingston y C. Plantinga (Ed.), *The Roudledge companion to Philosophy and Film* (pp. 260-267). Oxfordshire: Routledge.
- Botton-Burlá, F. (1990). La sombra del Otro: un estudio sobre el doble. *Anuario de Letras Modernas - México: Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras.*, 3(1985-1987), 121-126.
- Burton, T. (Writer) (1989). *Batman* [DVD]. USA: Warner Bros. Pictures.
- C. Zweig y J. Abrams (1993). *Encuentro con la sombra*. España: Kairos.
- Camargo, S. (2000). *Once more with feeling: Film genre and emotional experience*. University of Missouri-Columbia.
- Carl G. Jung (1995). *El hombre y sus símbolos*. España: Paidós.
- Casetti Francesco y DiChio Federico (1998). *Cómo analizar un film* (1ª ed.). España: Paidós.
- Chalkho, R. (2008). *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Universidad de Palermo, Buenos Aires.
- Charles S. Pierce (1897). Fundamento, Objeto e Interpretante. Retrieved from <http://www.unav.es/gep/FundamentoObjetoInterpretante.html>
- Chiesa, L. (2007). *Subjectivity and Otherness. A Philosophical Reading of Lacan*. London: The MIT Press.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. España: Paidós.
- Dancyger, K. (2007). *The technique of film and video editing. History, theory and practice* (4 ed.). USA: Focal Press.
- De Mijolla, A. (2005). *International dictionary of psychoanalysis*. London: Thomson Gale.
- De Pinto, P. G.** (2011). Extimacy. The familiar unknown. Reality, symbolism and imagery of Otherness. In Arspolis (Ed.) (<http://www.arspolis.ch/event1.html> ed.). Lugano, Switzerland.
- De Reymaeker, B. (2012). Cuando el espacio conceptualizado se encuentra con el espacio vivido. Los proyectos territoriales de desarrollo como complejos procesos de «traducción». *Documents d'Anàlisi Geogràfica*, 58(1), 123-135.
- Deleuze, G. (2005). *Lógica del Sentido*
- Dolar, M. (1991). I Shall Be with You on Your Wedding-Night: Lacan and the Uncanny. *October*, 58(Rendering the real), 5-23. Retrieved from

- <http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28199123%2958%3C5%3A%22SBWYO%3E2.0.CO%3B2-8>
- Dolar, M. (2003). "I shall be with you on your wedding-night": Lacan and the uncanny. In S. Žižek (Ed.), *Critical Evaluations in Cultural Theory* (Vol. III - Society, Politics, Ideology). London: Routledge.
- Duquette, K. (2010). *Bruce Wayne's Traumatic Past and Batman's New History: Ego-Ideal and Ideal Ego in the Batman Origin Myth*. Unpublished Honors, University of Florida, Florida.
- E. Weis y J. Belton (1985). *Film Sound: Theory and Practice*. New York: Columbia University Press.
- Ehrat, J. (2005). *Cinema and semiotic: Peirce and film aesthetics, narration, and representation*. Toronto: University of Toronto Press.
- Evans, D. (1996). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. Londres: Routledge.
- Fantin, J. C. (2000). La crisis metafísica de la subjetividad original en Lacaniana 2 - Abril 2000. Retrieved 8 de Octubre, 2010, from <http://www.psicovarex.org/hospitalvarex/trabajos/LaCrisisMetafisicaDeLaSubjetividad.htm>
- Felluga, D. (2002a). Modules on Lacan: On the Structure of the Psyche. *Introductory Guide to Critical Theory*, 2010, from <http://www.purdue.edu/guidetothetheory/psychoanalysis/lacanstructure.html>
- Felluga, D. (2002b). Modules on Lacan: psychosexual development. *Introductory Guide to Critical Theory*, 2010, from <http://www.cla.purdue.edu/english/theory/psychoanalysis/lacandevlop.html>
- Fincher, D. (Writer) (1999). *El Club de la Pelea*. USA: Fox 2000 Pictures.
- Freud, S. (1919). *Lo ominoso*. Retrieved from [http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCoQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.spt.cat%2FTextos%2FLo%2520ominoso.doc&ei=1mAZUpeSD4bs2AWrmoC4AQ&usg=AFQjCNEax7kkJbmmd85V5WyAr1KR\\_yvgeA&bvm=bv.51156542,d.b2I](http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCoQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.spt.cat%2FTextos%2FLo%2520ominoso.doc&ei=1mAZUpeSD4bs2AWrmoC4AQ&usg=AFQjCNEax7kkJbmmd85V5WyAr1KR_yvgeA&bvm=bv.51156542,d.b2I)
- Gombrich, E. H. (1998). *Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la teoría del arte*. Madrid: Debate.
- González, A. A. (2009). La otredad gótica y la figura del doble. *Anuario de Letras Modernas - México: Universidad Nacional Autónoma de México*, 15(2009), 115.125.
- González Stephan, B. (1990). *Estructura y significación de Pedro Páramo*. Caracas: Universidad Simón Bolívar.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies*. Indiana: Indiana university Press.
- Guattari, F. (1996). *Caósmosis*. Buenos Aires: Manatíal.
- H. Zimmer y J. N. Howard (2008). *The Dark Knight Collectors Edition* [2 CD]. USA: Warner Sunset/Warner Bros.
- Hanich, J. (2010). *Cinematic emotions in horror films and thrillers*. Oxon: Routledge.
- Hayward, P. (2009). *Terror tracks*. Londres: Equinox Publishing.

- Herrero Cecilia, J. (2011). Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura: teorías explicativas. In J. H. Cecilia (Ed.), *El mito del doble en la literatura contemporánea de lengua francesa: figuras y significados* (Cédille - Revista de estudios franceses ed., pp. 15-48). España: Asociación de Profesores de Francés de la Universidad Española.
- Huang, H.-Y. (2007). Reading Monsters and Otherness in the Horror Film *Horror and evil in the name of enjoyment. A psychoanalytic critique of ideology* (Vol. 432, pp. 41,49). Alemania: Peter Lang AG, Intenational Academic Publishers.
- IMDB (2008). The Dark Knight Retrieved 10 de julio de 2012, 2012, from [http://www.imdb.com/title/tt0468569/?ref=sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0468569/?ref=sr_2)
- Jourde Pierre y Tortonese Paolo (1996). *Visages du double. Un thème littéraire*. París: Nathan.
- Kahraman, H. (2012). Extimacy. In T. T. Line (Ed.) (<http://www.thethirdline.com/exhibitions/past/extimacy/> ed.). Dubai.
- Kristeva, J. (1996). Freud: "heimlich/unheimlich", la inquietante extrañeza. *Debate Feminista*, 13(7). Retrieved from [http://www.debatefeminista.com/ver\\_articulo.php?idARTICLE=761&id=32](http://www.debatefeminista.com/ver_articulo.php?idARTICLE=761&id=32)
- L. Santaella (n.d.). Peirce's three categories and lacan's three registers of the human condition. Retrieved from [http://www.pucsp.br/~lbraga/epap\\_peir7.htm](http://www.pucsp.br/~lbraga/epap_peir7.htm)
- Lacan, J. (1949). El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. In Psikolibro (Ed.), *Los Escritos de Jacques Lacan* (Vol. 2, pp. 34-36): Psikolibro.
- Lacan, J. (2006). *La angustia* (Vol. 10). Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (2009). El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica *Escritos 1*. Mexico: Siglo XXI.
- Langley, T. (2012). *Batman and psychology: A Dark And Stormy Night*. New Jersey: Wiley.
- Laplanche Jean y Jean-Bertrand Pontalis (2004). *Diccionario de Psicoanálisis* (1 ed.). Buenos Aires: Paidós.
- Larson, S. (2010). *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Lerner, N. (2009). *Music in the horror film*. Londres: Routledge.
- Linda Seger (2000). *Cómo crear personajes inolvidables* (Vol. 119). Madrid: Paidós.
- Lizarazo Arias, D. (2004). *La fruición fílmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- M.E. Bitonte (2004). Bajo los Signos de Saussure, Peirce y Lacan. *Aesthethika*, 1(1), 1-17.
- Maza Maximiliano y Cervantes Cristina (1994). *Guión para medios audiovisuales*. México: Pearson.
- Miike, T. (Writer) (2003). Gozu. Japón: Tartan.
- Miller, J.-A. (2010). *Extimidad*. Argentina: Paidós.

- Nagler, L. (2003). Singling out the double: objectivity, subjectivity and alterity in Kieslowski's *The Double Life of Veronique*. *Post Script, summer* 22(3), 8-20.
- Nick Mamatas (2008). Holly signifier. In D. O'Neil (Ed.), *Batman unauthorized*. texas: Benbella.
- Nolan, C. (Writer) (2008). *The Dark Knight* [DVD]. USA: Warner Bros. Pictures.
- nonsubject.com (n.d.). The subject - From No Subject Retrieved 30 de Setiembre, 2010, from [http://nosubject.com/The\\_Subject](http://nosubject.com/The_Subject)
- Quintero, J. (2011). La imaginarización de lo simbólico como obturación de las contingencias de lo real. *Revista Borrromeo*, (2). Retrieved from <http://borrromeo.kennedy.edu.ar/Artculos/Imaginarizaci%C3%B3n%20simb%C3%B3lica%20de%20lo%20real%20de%20J.%20Quintero.pdf>
- Rabinovich, D. (1993). *La angustia y el deseo del Otro*. Buenos Aires: Manantial.
- Rank, O. (1976). *El doble. Un estudio Psicoanalítico*. Buenos Aires: Ediciones Orión.
- Reyes, R. (2009). Diccionario Crítico de Ciencias Sociales Retrieved 26 de Febrero, 2013, from [http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/P/prisionero\\_dilema.htm](http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/P/prisionero_dilema.htm)
- Reyes, R. (2009). Necesidad, Demanda, Deseo. *Diccionario Crítico de Ciencias Sociales: terminología Científico Social*, 2012, from [http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/index\\_b.html](http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/index_b.html)
- Richard P. Boothby (1990). Lacanian Castration: Body-Image and Signification in Psychoanalysis. In C. S. A. Dallery, H. Roberts (Ed.), *Crisis in Continental Philosophy* (pp. 215-234). Albany: State University of New York.
- Richardson, M. (2010). Otherness in Hollywood Cinema
- Rodriguez, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. España: Paidós.
- S. Stam; R. Burgoyne; S. Flitterman-Lewis (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine. estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. España: Paidós.
- Schaeffer, P. (1996). *Tratado de los objetos musicales* (1 ed.): Alianza.
- Schneider, S. (2004a). *Horror Film and Psychoanalysis: Freud's worst nightmare*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schneider, S. (2004b). Manifestations of the Literary Double in Modern Horror Cinema. In S. Schneider (Ed.), *Horror film and psychoanalysis. Freud's worst nightmare* (pp. 106-121). Cambridge: Cambridge University Press.
- Smith, G. (2003). *Film structure and the emotion system*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sonnenschein, D. (2002). *The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*: Michael Wiese Productions.
- Totton, N. (2006). Conflict, competition and aggression. In N. Totton (Ed.), *The politics of psychotherapy*. Polonia: Open University Press.
- W. Pulice (n.d.). Dos referencias lacanianas: Peirce y Wittgenstein *Grupo de Estudios Peirceanos* Retrieved 19 de Febrero, 2013
- Waelder, P. (2011). EXTIMIDAD. ARTE, INTIMIDAD Y TECNOLOGÍA. In Esbaluard (Ed.) (<http://www.esbaluard.org/es/exposicions/69/extimitat/> ed.). Palma: Museo de Arte Contemporáneo de Palma.

- Wollen, P. (2012). The Semiology of the Cinema Retrieved 1 de diciembre de 2012, 2012, from <http://web.grinnell.edu/courses/spn/s02/spn395-01/raf/raf03/raf0304.pdf>
- Zamora, F. (2008). *Filosofía de la imagen : lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM.
- Zaza, T. (1991). Narrative Functions of Sound *Audio Design* (pp. 25-32). New Jersey: Prentice-Hall.
- Zettl, H. (2008). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics* (5<sup>a</sup> ed.): Thomson Wadsworth.
- Živković, M. (2000). The Double as the "Unseen" of Culture: Toward a Definition of Doppelgänger. *FACTA UNIVERSITATIS - Linguistics and Literature*, II(7), 121-128.
- Žižek, S. (1997). *The Plague of Fantasies*. Londres: Verso.
- Žižek, S. (2006a). *How to read lacan*. London: W.W. Norton & Company.
- Žižek, S. (2006b). *Mirando al sesgo*. Argentina: Paidós.
- Zourabichvili, F. (2007). *El vocabulario de Deleuze*. Argentina: Atuel.

## APÉNDICES

## APÉNDICE A

### FICHA TÉCNICA DE GOZU

Director: Takashi Miike

Guionistas: Sakichi Satô

Música Original: Kôji Endô

Diseño de Sonido: Hitoshi Tsurumaki

Productores: Kanako Koido y Harumi Sone

Director de Fotografía: Kazunari Tanaka

Edición: Yasushi Shimamura

Actores Principales: Yûta Sone, Shô Aikawa, Kimika Yoshino, Shôhei Hino, Keiko Tomita, Harumi Sone, Renji Ishibashi

Año: 2003

Argumento:

Minami es el asistente de Ozaqui, un yakuza de nivel intermedio. Luego de una junta con el jefe de la *familia*, en la que Ozaqui demuestra estar alterado psicológicamente, ambos son enviados a la ciudad de Nagoya y Minami recibe la orden de matar a Ozaqui en el camino. Durante el viaje, éste tiene otro de sus ataques violentos, sin embargo, Minami le confirma a Ozaqui su lealtad cuando éste le revela su intención de matar al jefe de la *familia* yakuza. Pero en el camino, en forma accidental, Ozaqui aparentemente muere o queda en estado catatónico. Minami decide ir al pueblo más cercano para pedir ayuda y mientras come en un restaurante se da cuenta que el cuerpo de Ozaqui ha desaparecido.

Desde ese momento Minami busca a Ozaqui. En su búsqueda se encuentra con una serie de personajes extraños, que le hacen vivir circunstancias y eventos sorprendentes y aterradores: tres travestis de comportamientos llamativos, un hombre con la mitad de la cabeza blanca, un jefe yakuza de esta ciudad que para ayudarlo le exige, en forma amenazante, responder adivinanzas. La dueña del hotel donde dormirá Minami le ofrece tomar leche de sus pechos, que tiene sin estar embarazada.



Además, como descubrirá más tarde Minami, es tanta la leche que produce que junto con su hermano la envasan en frascos, como parte de un ritual. Más tarde, estos mismos hermanos intentan convocar espíritus para ayudar a Minami en su búsqueda. Una mujer norteamericana, dueña de una licorería, tiene las respuestas a las preguntas que Minami va a hacerle, anotadas en un cartel pegado en la pared, antes que éste llegue.

Por la información que Minami obtiene, Ozaqui aparentemente ha dormido en el mismo hotel la noche anterior, en una habitación que usualmente no se ofrece a los visitantes. Minami decide dormir esa noche en dicha habitación, esperando que Ozaqui vuelva. Pero en su lugar se presenta un demonio, con cuerpo humano y cabeza de vaca, que luego de entregarle una carta con la dirección donde encontrar a Ozaqui, lo lame en la cara hasta que Minami cae desmayado. Con esta información, Minami llega a un desarmadero de autos en el que matan yakuzas aplastándolos, para luego guardar la piel colgando como un traje limpio en una tintorería.

Minami reconoce la piel de Ozaqui por sus tatuajes y se desploma apesadumbrado en su auto. De pronto una mujer joven y atractiva, sentada en la parte posterior le dice ser Ozaqui y le hace comentarios, a manera de prueba, para que Minami le crea. Durante el viaje de regreso, en la noche que pasan en un hotel, Minami escucha sonidos vocales en la vagina de la mujer.

De regreso con el jefe de la *familia*, Minami intenta una explicación que no es aceptada. La mujer irrumpe en la reunión diciendo ser hija de una persona a la que el jefe yakuza ayudó en el pasado. El jefe invita a la mujer a su casa y cuando está a punto de tener relaciones sexuales con ella Minami irrumpe en la habitación y pelea con el jefe, que muere accidentalmente, de forma grotesca y obscena.

Más tarde, Minami va a consumir su relación con la mujer, pero durante el encuentro él siente una incomodidad que es causada porque no puede retirar su miembro de la mujer. Espantado por la situación, se arrastra por la sala, y con él arrastra también a la mujer, para llegar a la habitación adyacente donde logra liberarse, para sorprenderse con el descubrimiento de que lo que lo mantenía atrapado era una mano. Luego de unos esfuerzos inútiles de la mano por salir, se retrae en la mujer y aparece la cabeza de Ozaqui, que logra salir completamente de la mujer como en un parto. "Dado a luz" Ozaqui, la mujer queda consumida, avejentada y aparentemente muerta. En el epílogo, Minami, Ozaqui y la mujer entre ellos, pasean por la ciudad tomados del brazo.

## APÉNDICE B

### FICHA TÉCNICA DE THE DARK KNIGHT

Director: Christopher Nolan

Guionistas: Christopher Nolan y Jonathan Nolan

Música Original: James Newton Howard y Hans Zimmer

Diseño de Sonido: Richard King

Productores Ejecutivos: K. De La Noy, J. Goldberg, Thomas Tull, Michael E. Uslan

Director de Fotografía: Wally Pfister

Edición: Lee Smith

Actores: Actores Principales: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Michael Caine, Maggie Gyllenhaal, Gary Oldman

Año: 2008

Argumento<sup>85</sup>:

La película comienza con el violento robo de un banco de la mafia a manos de una banda de ladrones disfrazados de payasos. El Guasón, que les ha ordenado traicionarse y asesinarse unos a otros para repartir el botín en menos partes, asesina al último de sus cómplices y escapa con todo el dinero.

Batman y el teniente J. Gordon contemplan la posibilidad de incluir al nuevo fiscal de distrito, Harvey Dent en su plan para combatir a la mafia, como el héroe público que Batman no puede ser. Bruce se entera que Dent es el nuevo novio de Rachel Dawes. Mientras tanto, en las Empresas Wayne, Lucius Fox hace negocios con Lau, un prestigioso empresario chino, cuyo enorme crecimiento hace sospechar de la legalidad del negocio. Por su parte, los jefes de la mafia se reúnen para discutir sobre qué harán con Batman, Gordon y el nuevo fiscal, Dent. En ese momento Lau les informa que la policía pretendía confiscarles el dinero guardado en los bancos de la ciudad, pero que él lo ha escondido, anticipándose al plan. El Guasón interrumpe la reunión ofreciéndose para matar a Batman a cambio de la mitad del dinero. Los

---

<sup>85</sup> Se puede leer más detalladamente en [http://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Dark\\_Knight](http://es.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight)

maleantes rechazan la oferta y Lau huye a Hong Kong. Wayne y Fox lo siguen, con la excusa de la negociación con Lau y usando un sistema de sonar diseñado por L. Fox, Batman secuestra a Lau para entregarlo a la policía de Ciudad Gótica, con la que éste negocia su testimonio para conservar el dinero de la mafia para sí mismo.

Con sus fondos en peligro, la mafia acepta contratar al Guasón, que mata a uno de los imitadores de Batman para comunicarle que si no se entrega, cada día asesinará una persona. Así, mata al comisionado Loeb y la juez Surrillo. Dent, que era otro de los objetivos del Guasón, es puesto a salvo por Wayne.

Ante esta violencia y el intento de asesinato del Alcalde en el que el Teniente Gordon es dado por muerto, Wayne decide entregarse y, como Batman, se lo dice a Dent, pidiéndole que convoque una rueda de prensa. Wayne acude a la cita solo y ve cómo Dent anuncia que él es Batman, para que el verdadero no caiga preso. Rachel le pide a Harvey que diga la verdad, pero éste se niega. El Guasón, aparentemente muerde el anzuelo e intenta emboscar el convoy de la policía que transporta a Dent, pero Batman y Gordon frustran la captura. Gordon es ascendido a Comisionado.

En la estación de policía, Batman interroga al Guasón, que revela, no sin antes sacar a Batman de sus casillas, que Rachel y Dent han sido secuestrados y encerrados en almacenes con explosivos. El Guasón quiere que Batman no pueda salvar a ambos y tenga que elegir entre uno de ellos. Batman va por Rachel y Gordon por Dent. Pero el Guasón ha mentido, intercambiando sus ubicaciones. Mientras tanto, el Guasón escapa con Lau. Batman logra salvar a Dent, pero la explosión le causa graves quemaduras en el lado izquierdo del rostro. Rachel en cambio muere pues Gordon no llega a tiempo para salvarla. En el hospital, Dent es visitado por Gordon y este, presionado por el propio Harvey, le revela que cuando estaba en Asuntos Internos era conocido como Dos Caras.

Antes de hacer explotar el Hospital General de la Ciudad, el Guasón empuja a H. Dent a la locura para que empiece una misión de venganza y justicia que castigue a los mafiosos y policías corruptos que lo secuestraron con Rachel, así como también a Batman y Gordon. Dent, ahora Dos Caras, inicia su venganza matando a un policía corrupto, al jefe de la mafia Salvatore Maroni y a su chofer. Extendiendo el concepto del celular como sonar, usado para secuestrar a Lau, Batman crea un sistema para atrapar al Guasón con todos los teléfonos de Ciudad Gótica. Es una red que le permite invadir la privacidad de los habitantes, por eso,

Fox lo ayuda pero le advierte que renunciara si la máquina continua en las Empresas Wayne luego de atrapar al Guasón.

Por su parte, el Guasón sigue con su agenda, incendia a Lau junto con su mitad del dinero y anuncia al público que cualquier persona que se quede en Ciudad Gótica al anochecer estará sujeta a su ley. Con los puentes y túneles de la ciudad cerrados por amenazas de bomba, la evacuación se hace en barcos. Sin embargo, esto es previsto por el Guasón que ha colocado explosivos en dos de los transbordadores, uno de convictos y otro de civiles. Les propone que se maten entre ellos en un *experimento social* con el que pretende demostrar que todo el mundo puede ser empujado al mal. El experimento establece que, para salvarse, los pasajeros de un barco deben hacer explotar el otro. En caso de que ninguno lo haga, él hará explotar los dos barcos a medianoche.

Mientras en ambas embarcaciones se discute sobre si hacer explotar al otro ferry o no, Batman ubica al Guasón y, después de que los pasajeros deciden no destruirse mutuamente, le impide la destrucción de los transbordadores. En la pelea, Batman arroja al Guasón al vacío, pero le salva la vida, dejándolo colgado de un cable. El Guasón reconoce a Batman como incorruptible y le dice que no lo matará porque le parece divertido, y por eso estarán peleándose por el resto de sus vidas. También le explica lo que ha hecho con Dent. Batman sale en busca de Dos Caras, que tiene como rehenes a la esposa y los hijos de Gordon en el edificio donde murió Rachel. Dent se lamenta de que sólo él ha perdido y Batman le dice que ha sido la víctima elegida por el Guasón porque él era el mejor de los tres. Después de escuchar los argumentos, lo único que consigue Batman es que Dos Caras deje al azar si cada uno tiene que ser o no castigado. El primer lanzamiento decide la suerte de Batman que recibe un disparo en el abdomen, luego Dent se declara a sí mismo inocente y antes de decidir el destino del niño, Batman se lanza contra él cayendo ambos desde varios pisos de altura, lo que causa la muerte de Dos Caras.

Batman le explica a Gordon que si se conocen los crímenes de Dent, la ciudad entraría en crisis. Por eso decide asumir los crímenes de Dos Caras para que el nombre de Dent quede limpio, lo que lo obliga a huir de la policía, que desde entonces lo perseguirá.

## APÉNDICE C

### BATMAN: EL CABALLERO OSCURO <sup>86</sup>

El personaje *Batman*, creado por Bob Kane y Bill Finger, debutó en la revista *Detective Comics* número 27, en mayo de 1939 y la primera revista *Batman* apareció un año más tarde. Desde ese momento el personaje también apareció en el cine, la TV y toda clase de objetos, convirtiéndose en un ícono cultural desde la segunda mitad del siglo XX.

Batman es el alter ego y la identidad oculta de Bruce Wayne, un millonario estadounidense que vive en Ciudad Gótica. De niño, Wayne vio cómo mataban a sus padres y juró vengarse de los criminales en la forma que considera justa: atacar sólo a los que infringen la ley violentamente, bajo la condición autoimpuesta de no matar. Para lograrlo ha recibido un entrenamiento físico complejo que le permite luchar cuerpo a cuerpo y moverse como un vigilante nocturno. Una de sus características es el uso de tecnología de punta en dispositivos especializados, tanto electrónicos como mecánicos.

El personaje tuvo éxito desde el inicio y sus cualidades le han permitido permanecer vigente, adaptándose a distintos momentos históricos sin alterar su esencia. Así, la versión sombría de sus comienzos fue suavizada después de la segunda guerra mundial. Más tarde, la serie de TV emitida entre 1966 y 1968 lo presentó como un personaje para niños, con una estética camp que podían disfrutar los adultos. La serie fue tan bien recibida por el público masivo, que tuvo influencia en los comics de Batman de la época. Durante los años setenta el personaje fue

---

<sup>86</sup> Para profundizar en el aspecto cultural de Batman se recomienda leer *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*, de Will Brooker

reorientado hacia la propuesta inicial, aunque su repercusión fue cada vez menor hasta que en 1986 se publica *El Caballero Oscuro Regresa*, de Frank Miller. La serie, que trata de un Batman cincuentón que vuelve, revivió su popularidad y promovió el regreso cinematográfico con *Batman Regresa*, de Tim Burton.

Batman es reconocido mundialmente y utilizado por todo tipo de medios con fines no solo de entretenimiento sino también académicos. Las distintas versiones, adaptándose al contexto social de la época, permiten observar aspectos de la sociedad del momento (Langley, 2012, p. 79). Por ejemplo, la propuesta realista de la versión de C. Nolan, expone con el Guasón el imaginario norteamericano del terrorista sin sentido, haciéndolo explícito en boca de Alfred cuando le explica a Wayne que algunos hombres sólo quieren ver cómo se quema el mundo y con el ataque de Bane, en clara alusión al movimiento Occupy Wall Street (OWS). La respuesta a estos ataques también es explícita, en TDK el alcalde dice en su discurso que la vigilancia es el precio de la seguridad, haciendo referencia al valor de la Ley Patriota promulgada en 2001 luego del ataque del 11 de septiembre, que confiere al estado amplios poderes de control sobre los ciudadanos para combatir el terrorismo. En *The Dark Knight Rises* la respuesta se da en la forma de la exposición, el ataque violento que ejecuta Bane, cuando en cambio el movimiento OWS nunca ha tomado ese carácter.

Batman es un mito en el sentido de Barthes, o también, como lo explica N. Mamatas (Nick Mamatas, 2008, p. 49), es un *significante flotante*, aquel que no significa algo específico, sino que tiene lugar para incorporar lo que no puede ser definido. Las características del mito le permiten ser el héroe que represente un ideal humano o el ser oscuro que muestra los miedos de una sociedad.

## APÉNDICE D

### CONTENIDO DEL DVD

Carpeta con la Tesis en Formato “.pdf”

Archivo de Video con la Escena: “Gozu 1 Llegada a Nagoya - Ozaqui a muerto”

Archivo de Video con la Escena: “Gozu 2 Desaparición de Ozaqui”

Archivo de Video con la Escena: “Gozu 3 Gozu y el Mensaje de Ozaqui”

Archivo de Video con la Escena: “Gozu 4 Reaparición de Ozaqui”

Carpeta “Lista de Figuras”, con las imágenes del texto

Archivo de Video con la Escena: “TDK 1 - We are tonight`s entertainment”

Archivo de Video con la Escena: “TDK 2 - Interrogatorio”

Archivo de Video con la Escena: “TDK 3 - Mandess is like Gravity”

Carpeta “Extras”, que Contiene

- . Lista de Figuras de Gozu
- . Lista de Figuras de TDK
- . Secuencias completas de las escenas de TDK

## RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO

GUSTAVO PEÑA Y LILLO

Candidato para el grado de Maestro en Artes  
con acentuación en Artes Visuales

Tesis:

“DOPPELGÄNGER Y EXTIMIDAD: EL DOBLE COMO REPRESENTACIÓN  
AUDIOVISUAL DE LA EXTIMIDAD EN *GOZU* Y *THE DARK KNIGHT*”

Campo de Estudio: Arte

Biografía:

Nacido en Mendoza, Argentina, el 26 de Febrero de 1967.

Educación:

Egresado de la Universidad Tecnológica Nacional, con el título de Ingeniero  
en Electrónica

Experiencia Profesional:

Se desempeña como diseñador de sonido y docente.